



ASIM • Alles über Computer- & Videospiele • TESTS & VORSTELLUNGEN UND TRENDS • Nr. 1 Januar 1995

Alles über Computer- und Videospiele



Das Computer-Spaß Magazin

ISSN 0933-1867

Nr. 1 Januar 1995
10. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50



Ein Film zum Mitspielen:

UNDER A

Killing Moon

Malcolm ist wieder da!



KYRANDIA 3

Robokampf in Super-VGA



RISE OF THE ROBOTS

**Brandaktuelle
Highlights aus Köln**

COMPUTER '94

**Der absolute
HAMMER!**

MAGIC CARPET

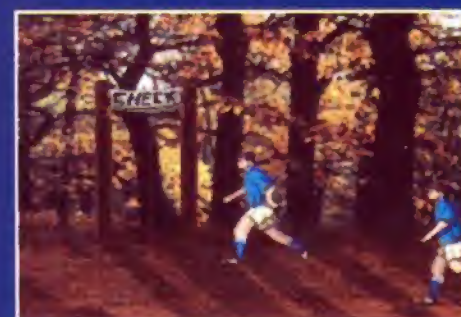
- Blackhawk • DADD
- Aces of the Deep
- Lothar Matthäus
- Super Soccer
- Der Baulöwe
- Dreamweb
- FIFA Soccer
- PGA Tour Golf
- The Tortoise
& the Hare
- NHL Hockey '95
- Master of Magic
- Cyberia • Vollgas
- Nascar • Quarantine





ranTrainer

STEUERN SIE EINE BUNDESLIGA - MANNSCHAFT



**PROBETRaining
10.- DM !!!
DEMO-CD
BESTELLEN**



Werner Hansch -
Der Reporter



Helmut Schulte -
Der Trainer



Johannes B. Kerner -
Der Moderator

Jetzt aber ran !!!

CD-ROM

GREENWOOD
ENTERTAINMENT

GREENWOOD ENTERTAINMENT - POSTFACH 10 09 47 - 44709 BOCHUM

Liebe

Freunde der heimischen Tierwelt! Heute möchte ich Euch von einer Spezies berichten, die ihren Lebensraum fast unbemerkt mitten unter uns gefunden hat und sich dort fleißig vermehrt. Die Rede ist vom gemeinen Computer-Yuppie (fateor arduus gigantophilus). Sein angeborener Tarninstinkt erlaubt es ihm, rein äußerlich einem gewöhnlichen Menschen zu ähneln. Aufmerksamen Beobachtern fällt er jedoch bereits in schweigendem Zustand durch die Computer-, Drucker- und Videoprospekte auf, die er als eine Art transportables Statussymbol mit sich führt. Diese Druckwerke zeigen ausschließlich hochpreisiges Equipment.

Eindeutig erkennbar wird der PC-Yuppie, wenn man Gelegenheit hat, ihn in seiner Behausung zu beobachten – oder wenn er zu sprechen beginnt. Sein einziges Gesprächsthema ist sein neues "Baby", das er in der Regel gerade erst vom Händler geholt hat. Nie jedoch ist es älter als ein halbes Jahr. Es handelt sich um einen hochgetunten PC mit allen Schikanen einschließlich Farbscanner (um fünfmal im Jahr ein Bild von Tante Luise vorm Hohen Meißner auf dem Monitor betrachten zu können), 17-Zoll-Monitor (damit die Tetris-Klötzchen deutlicher erscheinen), Farbdrucker (damit man rosa Klopapier aus simplen weißen Briefbögen selbst herstellen kann) und natürlich Wavetable-Soundkarte, an die zwei Bang&Olufsen-Nobelboxen angeschlossen sind (in der Regel ist der Computer-Yuppie so unmusikalisch wie eine Tüte Klebstoff, aber darum geht es ja auch nicht).



Auf dem Motherboard sitzt aktuell natürlich ein Pentium, letztes Jahr war es noch ein schneller 486er. Ist der Computer-Yuppie mit Sicherheit identifiziert, sollte man äußerste Vorsicht walten lassen – er ist gefährlich, auch wenn er nicht so aussieht. Auf die geringste Ansprache hin startet er einen Monolog, dem sich selbst abgebrühte Weghörer hin und wieder nur durch lautes Schreien und Sich-aus-dem-Fenster-Stürzen entziehen konnten. Warum ich all das erzähle? Ganz einfach: Weihnachten steht vor der Tür, und die Materialschlacht, die diesmal in puncto EDV-Equipment abgehen wird, ist auf der "Computer '94" in Köln bereits absehbar gewesen. Der Stern des Amiga ist am Sinken; jeder, der etwas sein oder auch nur scheinen will, holt sich jetzt sein Ultra-Hi-Tech-PC-Equipment oder läßt es sich schenken. Das ist super, und wir schreibenden Chaoten leben ja schließlich auch davon, daß Computer heute in jeder Würstchenbude stehen. Mein Tip wäre bloß: Stellt den Spaß an der Sache wieder in den Vordergrund. Warum muß alles möglichst gigantisch sein? Wie viele der frischgebackenen PC-Besitzer werden nach Weihnachten schwer ins Grübeln kommen und eine depressive Phase kriegen, weil sie gar nicht wissen, was sie mit all der Mega-Performance eigentlich machen sollen. Gute Spiele, die aufmerksame Wohltäter bisweilen unter dem Tannenbaum verlieren, wirken dann manchmal Wunder. Gibt es einen schöneren Verwendungszweck für das heimische Über-Rechenzentrum als eine Woche reines Vergnügen mit einem knuffigen Adventure? Da legt auch mancher Yuppie unversehens die gestärkte Holzkrawatte ab, schlüpft ins Abenteurerkostüm und mutiert zum ganz normalen Menschen... Ein richtig gutes Weihnachtsfest mit vielen schönen Gedanken wünscht Euch Ever

Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur



**Das gefiel am besten:
Under a Killing Moon**

• 12 •



**Neueste Soft- und Hardware auf der
"Computer '94" in Köln**

• 36 •

INHALT

6

asm 01/95

HIGHLIGHTS ab Seite 12

Highlight des Monats

Under a Killing Moon 12

REVIEW

ab Seite 16

Aces of the Deep	24
Der Baulöwe	16
Blackhawk	26
DADD	28
Dreamweb	22
Lothar Matthäus Super Soccer	18
Master of Magic	20
Neues vom Mega Drive	32
Tom Long	30

BLICKPUNKT

ab Seite 76

Interaktives Fernsehen	76
------------------------------	----

CD-ROM

ab Seite 58

Cyberia	70
Cyclemania	68
FIFA International Soccer	65
Legend of Kyrandia III	62
Magic Carpet	58
NHL Hockey 95	69
PC bunt gemischt	72
PGA Tour Golf 486	67
Quarantine	64
ranTrainer	75
Return to Ringworld 2	71
The Tortoise & the Hare	61
Vollgas	66
Where in the World is Carmen Sandiego	75

COMING SOON

ab Seite 90

Descent	93
Generations Lost	92
Nascar Racing	90
Radical Rex	93
Superkarts	91
Woodruff & The Schnibble of Azimuth	92

Martialischer Robo-Fight: Rise of the Robots

• 94 •



ASM unterwegs

ab Seite 36

Computer '94 36

RUBRIKEN

Editorial 5	Inserenten 85
News 8	Marktplatz 86
Telegramm aus USA ... 10	Hand & Kopf 88
Feedback 42	Impressum 98
Secret Service 48	Gewinner 98
Poster: Nascar Racing 52/53	Vorschau 99
	Wer ist wo? 100
ASM-Bazar 54, 81, 82, 83, 85	
Kleinanzeigen 84	

COMPETITION

Chris-Hülsbeck-CDs 91

LAST MINUTE

ab Seite 94

Coktel News 96
Zu jung zum spielen? 95
Rise of the Robots 94



**Der Überflieger des Jahres:
Magic Carpet**

• 58 •



Gameshows unter der Lupe • 76 •



**Malcolm ist wieder da:
Kyrandia III**

• 62 •

Secret Service

**Tips &
Lösungen
ab Seite 48**

INHALT

7

asm 01/95



Wing Armada Contest

Drei Voraussetzungen mußt Du mitbringen, um beim **Wing Armada Contest** mitzumachen:

1. Du wohnst in der Nähe von München.
2. Du bist Wing-Armada-Fan.
3. Du hast zehn Mark Startgeld auf Tasche.

Im K.o.-System wird zum Jahresende an drei Wochenenden der Titel "Bester Pilot" ausgespielt. Die Termine: 3. und 4. Dezember (schafft Ihr nicht mehr!), 10. und 11. Dezember und 17. und 18. Dezember. Die Adresse: Hohenzollernstr. 90, 80796 München-Schwabing. Anmeldung und weitere Infos gibt's unter der Telefonnummer 089-3073333.

Gespielt wird übrigens auf 486er PCs mit Thrustmaster-Sticks. Wer trainieren will, kann sich montags bis samstags zwischen 10 und 18 Uhr und sonntags 14 bis 20 Uhr im Hause Hohenzollernstraße einfinden.

Schiffe versenken

Seawar heißt das Debüt der deutschen Softwareschmiede **Tantulus** aus St. Ingbert und ist ein Clone des Klassikers "Schiffe versenken". Erinnerst Du Dich: "Schuß auf G 7... – Treffer!" Das Teil hat zwar noch keinen Preis, dürfte aber im



Low-Cost-Bereich angesiedelt sein. Letztendlich ist auf der CD nämlich wirklich nur eine Version des Papierspiels inklusive einiger Animationen. Aber die Jungs haben noch mehr in Planung: Ein Adventure und ein Ballerspiel sollen im Frühjahr folgen. Also merken wir uns mal den Firmennamen: Tantulus, Kohlenstr. 33, 66386 St. Ingbert.

Alles im Griff



Joysticks am PC sind ja eigentlich eher die Ausnahme – außer bei den Flug-Freaks. So eine echte Simulation bringt doch etwas mehr, wenn man dabei die Hand um einen Stick legen kann. Da gibt's jetzt genau das Richtige. Der **Thrustmaster F-16 FLCS** macht nicht nur optisch eine Menge her. Auf dem eigentlichen Stick stehen noch mal drei Ministicks (Vier-Wege-Knöpfe), ein Two-Way-Button sowie vier Feuerknöpfe zur Verfügung. Für die gängigsten Flug- und Fahrsimulatoren sind vorbereitete Stickbelegungen bei der ansonsten reichlich komplizierten Installationssoftware dabei. Aber natürlich läßt sich das Teil auch nach eigenen Vorstellungen programmieren. Das robuste Gehäuse mit der belastbaren Technik hat aber seinen Preis: 324 DM veranschlagt der Importeur **Leisure Soft** (59199 Bönen). Unser Testexemplar machte auf jeden Fall eine fabelhafte Figur bei Strike Commander und F-15 III. Lediglich die Unterarme werden bei längerem Spiel arg strapaziert, die Zentrierfedern sind nämlich denen eines echten Jet-Sticks nachempfunden – eben knüppelhart.

Eishockey für Amiga



Wer sagt denn, daß keine Produkte mehr für den Amiga programmiert werden. **Icequake** von **Defcom** ist definitiv für den Amiga – ein Eishockey-Actiongame mit allen gängigen Spielmodi sowie Sprachausgabe in Audioqualität und mit 36 unterschiedlichen

Computergegnern. Das Teil kann aber auch mit zwei Leuten gespielt werden. Bis zum Frühjahr wird es allerdings noch dauern, bis die fertige Version am Start ist.





Shareware-Führer

Von der Firma Press Any Key aus Lüneburg kommt jetzt ein Shareware-Katalog auf den Markt. Auf der CD sollen insgesamt 500.000 Shareware-Dateien verzeichnet sein (ehrlich gesagt: Zum Nachzählen war keine Zeit). Natürlich steht eine umfangreiche Benutzeroberfläche zur Verfügung, mit der man sich vorzüglich die Zeit vertreiben kann. Wer Interesse hat, kann sich ja bei Press Any Key melden (Telefon: 04131/747878).

Die gute Tat

Die Versandfirma Call & Play aus Wesel verzichtet darauf, den Paketen an die Kunden die üblichen Weihnachtsgimmicks beizulegen. Statt dessen haben sie die Kaffeekasse geplündert und einen "angemessenen" Geldbetrag an die Deutsche Kinderkrebshilfe e.V. überwiesen. Wir können die Gimmicks doch sicher verschmerzen, oder? Und nebenbei: Was macht Ihr zu Weihnachten mit Eurer Kaffeekasse?



Tips zu Elite

Echte Strategiehammer sind rar am Markt. Einer davon ist mit Sicherheit "Frontier Elite". Doch die Dokumentation setzt viel Eigenregie voraus. Wer wirklich alles über das Game wissen will, sollte sich mal mit Secrets of Frontier Elite anfreunden. Hier gibt's außer einem kompletten Handbuch noch viele undokumentierte Tricks zu lernen. Das Paperback von Bruce Smith Books hat knapp 130 Seiten und soll im Fachhandel zwischen 20 und 30 Mark kosten. Nachteil der Sache: Es ist komplett in englisch.

1-IV-94

V, mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Sonder-Angebote

	Amiga	PC	CD-ROM
1942 - The Pacific Air War /dt	—	91,95	*94,95
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	—	79,95	—
Aces over Europe /dt	—	69,95	—
Across the Rhine /dt	—	94,95	—
Alien Legacy /dt	—	85,95	—
Ambermoon /dt	74,95	—	—
Anstoss /dt	67,95	67,95	89,95
Anstoss World Cup Edition /dt	53,95	53,95	—
Armoured Fist /dt	—	74,95	81,95
Banshee /dt A1200+CD 32	53,95	—	—
Battle Bugs /dt	—	V.mö.	V.mö.
Battle Isle & Data Disk. /dt	66,95	73,95	—
Battle Isle 2 /dt	V.mö.	79,95	85,95
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	—	—	49,95
Beneath a Steel Sky /dt	54,95	63,95	79,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95	74,95	V.mö.
Burning Steel 2 /dt	—	96,95	89,95
Chaos Engine /dt	47,95	54,95	—
Christoph Kolumbus /dt	74,95	79,95	89,95
Civilization /dt	79,95	94,95	—
Civilization + Railroad Tycoon /dt	—	—	61,95
Colonization /dt	—	89,95	—
Comanche /dt	—	96,95	99,00
Cool Spot /dt	53,95	47,95	—
Darkmere /dt	53,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	74,95	79,95	67,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	—	79,95	V.mö.
Day of the Tentacle /dt	—	94,95	99,00
Death or Glory /dt	81,95	81,95	—
Delta V	—	74,95	—
Der Clou /dt	67,95	79,95	79,95
Die Siedler /dt	79,95	79,95	—
Dream Web /dt	V.mö.	85,95	V.mö.
Dune 2 /dt	52,95	62,95	—
Elfmania /dt	46,95	—	—
Elite 2 - Frontier /dt	54,95	71,95	67,95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—	—	96,95
F-14 Fleet Defender /dt	—	94,95	—
Falcon Gold /dt	—	—	94,95
FIFA Soccer /dt	54,95	64,95	69,95
Formula 1 Grand Prix /dt	29,95	29,95	29,95
Gabriel Knight /dt	—	69,95	83,95
Grandest Fleet /dt	—	67,95	—
Gunship 2000 /dt	29,95	29,95	29,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95	—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Hurra Deutschland /dt	—	74,95	74,95
Indiana Jones 4 /dt	52,95	52,95	69,95

	Amiga	PC	CD-ROM
Alien Breed Special Edition	21,95	—	—
Another World /dt	25,95	25,95	—
Assassin Special Edition /dt	21,95	—	—
Body Blows /dt	23,95	—	—
Cadaver /dt	27,95	27,95	—
Dune /dt	35,95	35,95	—
Eye of the Beholder 1 /dt	36,95	36,95	—
Eye of the Beholder 2	31,95	31,95	—
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95	29,95	23,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—	29,95	29,95
F-19 Stealth Fighter /dt	29,95	32,95	23,95
F-29 Retaliator /dt	28,95	35,95	—
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95	—
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95	36,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95	25,95	—
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	25,95	23,95
Leisure Suit Larry 2 oder 3 /dt	je 25,95	25,95	—
M1 Tank Platoon /dt	26,95	26,95	23,95
Mad TV /dt	36,95	36,95	—
North & South	21,95	21,95	—
Pirates! /dt	24,95	24,95	23,95
Police Quest 1 /dt	29,95	29,95	23,95
Police Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	29,95	—
Railroad Tycoon /dt	29,95	29,95	29,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95	36,95	36,95
Silent Service 2 /dt	29,95	29,95	29,95
Space Quest 1 /dt	29,95	29,95	23,95
Space Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	29,95	—
Street Fighter 2 /dt	25,95	25,95	—
Taskforce 1942 /dt	—	34,95	—
Turrican 1 oder 2 /dt	je 21,95	—	—
Ultima 6	—	25,95	—
Ultima 7 /dt	—	39,95	—
WWF European Rampage Tour /dt	21,95	21,95	—
Wing Commander /dt	—	25,95	—

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

	Amiga	PC	CD-ROM
Indy Car Racing /dt	—	49,95	—
Indy Car Racing Track Pack /dt	—	27,95	—
Ishar 3 /dt	61,95	67,95	—
K240 /dt	53,95	—	—
KA-50 Hokum /dt	—	66,95	V.mö.
Lands of Lore /dt	—	56,95	89,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—	64,95	94,95
Legend of Kyrandia 3 /dt	—	V.mö.	V.mö.
Leisure Suit Larry 6 /dt	—	69,95	69,95
Little Big Adventure /dt	—	—	92,95
Lollypop /dt	V.mö.	81,95	—
Mad News /dt	V.mö.	79,95	V.mö.
Master of Magic /dt	—	89,95	—
Mr. Nutz /dt	46,95	—	—
Myst /dt	—	—	89,95
NASCAR Racing /dt	—	69,95	V.mö.
NHL Hockey /dt	—	79,95	—
NHL Hockey '95 /dt	—	—	79,95
Oldtimer /dt	V.mö.	V.mö.	V.mö.
Outpost /dt	—	71,95	77,95
PGA Tour Golf 486 /dt	—	—	95,95
Pinball Dreams de Luxe /dt	—	—	77,95
Pinball Dreams 2 /dt	—	34,95	—
Pinball Fantasies /dt	—	59,95	—
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95	—	—
Pizza Connection /dt	79,95	81,95	—
Privateer & Strike Commander /dt	—	—	89,95
Rebel Assault /dt	—	—	85,95
Robinson's Requiem /dt	53,95	61,95	—
Rüsselsheim /dt	61,95	69,95	—
Sam & Max /dt	—	94,95	99,00
Sensible Soccer International /dt	34,95	34,95	39,95
Sim City 2000 /dt	—	89,95	—
Sim Classics /dt	71,95	71,95	—
Simon the Sorcerer /dt	71,95	92,95	89,95
SSN-21 Seawolf /dt	—	79,95	79,95
Star Crusader /dt	—	77,95	89,95
Star Trek Amiga 1200 /dt	71,95	—	—
Subwar 2050 /dt	—	94,95	94,95
Syndicate /dt	61,95	83,95	94,95
System Shock /dt	—	79,95	84,95
Theme Park /dt	—	79,95	79,95
Tie-Fighter /dt Anl.	—	89,95	—
Tie-Fighter /kompl. dt	—	99,00	—
Transport Tycoon /dt	—	94,95	—
Turrican 3 /dt	51,95	—	—
UFO /dt	67,95	94,95	94,95
Wing Commander 1 + 2 /dt	—	—	66,95
Wing Commander 3 /dt	—	—	V.mö.
Wing Commander Armada /dt	—	67,95	79,95
X-Wing /dt	—	94,95	—
X-Wing Mission Disk. 1 + Upgrade Kit /dt	—	59,95	—
X-Wing Mission Disk. 2 - B-Wing /dt	—	44,95	—
Zool 2 /dt	29,95	59,95	67,95

Zubehör

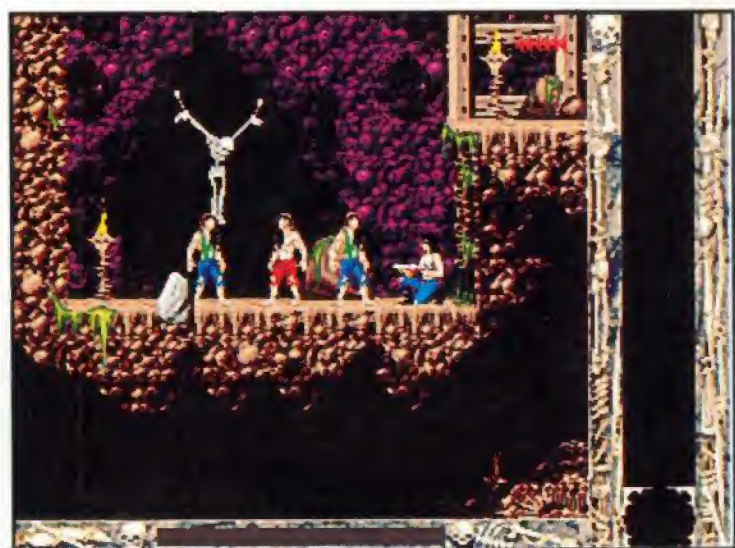
1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49,95
2-Player Joystick-Kabel analog	19,95
Gravis analog Joystick PC	59,95
Gravis analog Joystick Pro PC	71,95
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST	34,95
Gravis Game Pad PC	44,95
Sound Blaster 2.0 Value Edition /dt	119,00
Sound Blaster Pro Value Edition /dt	179,00
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	219,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	369,00



**Und hier sind sie wieder, die Flops,
Tops und Kuriositäten aus der Spiele-
szene in den USA. Wie immer mit Disk-
und CD-Jockey Markus Krichel, nur echt
mit Baseballschläger.**



+++ Blackhawk schlägt zu. Daß Umsetzungen von Konsolenspielen sich durchaus für den PC eignen können, beweist **Interplay Productions** mit seinem Plattformspiel *Blackhawk* (die US-Version trägt übrigens den Titel *Blackthorne*).



▲ *Blackhawk? Blackthorne? Wie hätten Sie's gern?*

Das Spielprinzip ist denkbar einfach – knallt alles über den Haufen, was sich Euch in den Weg stellt. Das Spiel erscheint noch in diesem Monat

Frankenstein. **+++ Shareware = saugut!** **Epic MegaGames** zeigt einmal mehr, daß Shareware-Games kommerziellen Spielen in nichts nachstehen. *Traffic Department 2192* ist ein futuristisches Actionspiel, in dem Ihr die Rolle des

Lieutenant Velasquez übernimmt, eines Polizisten auf dem Planeten Seche. Als Fahrzeug steht ein Hover-skid zur Verfügung. Von diesem Spiel wird es gleich zwei Versionen geben: eine Ultrabrutalo-Variante für Erwachsene und eine Softie-Versi-

on für zartbesaitete Gemüter bzw. die Bundesprüfstelle. **+++ Konsolenmodem.** Nur wenige Tage nachdem die amerikanische Telefongesell-

Konsolenmodem von Catapult. Selbst der Zugang zum allgewaltigen Internet wird Konsolenbesitzern durch dieses Produkt ermöglicht. Hauptsächlich wird Xband natürlich für das Spielen gegen einen Telefongegner entwickelt. Mehrere Spiele werden zur Zeit von beiden Firmen für das neue System entwickelt. Der US-Verkaufspreis liegt bei 69 Dollar.

+++ Superdisk. **Fuji Photo Film Co.** gab bekannt, daß man eine neue Superdiskette entwickelt hat. Das Produkt, das ursprünglich als Datenträger für die Filmin- dustrie geplant war, ist rein äußerlich nicht von einer handelsüblichen Diskette zu unterscheiden, hat jedoch die 50fache Kapazität. Die Diskette ist mit einer dünnen Metallschicht und einem nichtmagnetischen Titaniumfilm belegt.

Dieses neue Beschichtungsverfahren trägt den Namen **ATOMM** (Advanced Super Thin-Layer and High Output Metal Media). Der geplante Verkaufspreis soll ungefähr 15 Dollar pro Stück betragen. **+++ Double Trouble.** Nach langer Wartezeit lief im vergangenen Monat der auf dem Konsolenspiel *Double Dragon* basierende, gleichnamige Film in den amerikanischen Kinos an. Eine lahme Story, blödsinnige Dialoge und auch sonst eher langweilig! Spart Euch die Kohle oder wartet, bis das Ding auf Video erscheint. **+++ Gut gebrüllt.** Nach dem Überraschungserfolg *Wolf will Sanctuary Woods* seine "Tierserie" fortsetzen. Wolf war im Prinzip ein animalisches Rollenspiel, in dem man sich vom Welpen zum Leitwolf hocharbeiten mußte. Als nächstes nimmt man sich bei Sanctuary Woods den

Löwen vor. Der gut gewählte Titel: *Lion!* **+++ WindowsWarriors.** Daß sich Windows als Betriebssystem für Spiele nur begrenzt eignet, ist wohl bestens bekannt. Das hielt jedoch **Mindscape** (früher **The Software Toolworks**) nicht davon ab, den Titel *Metal Marines* für das Fenstersystem zu entwerfen. Das Kriegsspiel wurde im japanischen Animé-Stil gehalten und verfügt über ein SimCity-ähnliches Interface. Gut gelungen sind die knochentrockenen Be-



▲ *Viel Streß gibt's in Metal Marines*

leidigungen, die man von den Computergegnern zu hören bekommt. **+++ Nach'n Drachen.** Ebenfalls von **Mindscape** kommt eines der grafisch schönsten Spiele der letzten Jahre. *Dragon Lore* erzählt die Geschichte des Bauernsohns Werner (!), der plötzlich herausfindet, daß seine Zukunft von der geheimnisvollen Gilde der Drachenritter gelenkt wird. Die simpel anmutende Story wird durch die fantastischen Grafiken zum Leben erweckt. Mit solchen Spielen wird bewiesen, daß das klassische Computerspiel dem interaktiven Film um Längen voraus ist. Das wollen wir sehen: erstklassige Spiele statt zweitklassiger Filme! **+++** Das war's dann auch schon wieder. Keinen Cracker-Witz, keine gefallenen Football-Stars, dafür aber ein herzliches Merry Christmas von Eurem **Markus.**



▲ *Vom Spiel zum Film: Double Dragon*

komplett in Deutsch. Interplay plant außerdem eine neue Spieleserie, die auf klassischen Horrorfilmen basiert. Den Anfang in dieser 3D-Action-Serie à la *Wumm* macht

schaft **AT&T** bekanntgab, daß man die Arbeit an einem Modemmodul für das Mega-Drive-System eingestellt habe, lizenzierten sowohl **Sega** als auch **Nintendo** das XBand-

Neuer Meister:

SUPER SOCCER

Die Lothar Matthäus Fußball-Simulation: Näher dran als im Stadion!

• Unterschiedliche Platzverhältnisse von trocken bis neblig.

• Nachspielzeit sowie Verlängerung und Elfmeterschießen bei Pokalspielen.

• Mit dem Tacti-Grid können Sie in jedem Spiel Ihre absolute Wunschformation zusammenstellen. Bevorzugen Sie die Viererkette oder doch lieber den Libero vor der Abwehr?



Alle Original-Spieler der 1. und 2. Bundesliga sowie den Regionalligen, mit Original-Haar- und Hautfarbe und individuellen Stärken und Schwächen. Außerdem alle Original Heim- und Auswärtstrikots.



Bis zu vier menschliche Spieler können in der 1. und 2. Bundesliga gegeneinander antreten. DFB-Pokal, Super-Cup, Meisterschaft und eigene Pokale.



In vielen Statistiken werden alle Begegnungen, Tor-schützen, Tabellen, der eigene Kader und vieles mehr angezeigt.



Gelbe und rote Karten sowie verschiedene Verletzungen (und dementsprechende Ausfallzeiten des Spielers) bei Fouls.



Verschiedene Kamerawinkel bei Zeitlupenwiederholungen.



Für PC, Amiga und CD ROM.

Demnächst auch für SUPER NINTENDO und Mega Drive



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



HIGHLIGHT DES MONATS



Wirklich
gute De-
tektiv-Ad-
ventures gibt es

ja bekanntlich viele – unge-
fähr so viele wie amerikani-
sche Präsidenten mit dem
Nachnamen Clinton. Eins
davon geht gerade über die
Ladentische und ist der bis-
her konsequenteste Schritt
hin zum interaktiven Film.



Leute, schnallt Euch an, sonst schnallt Ihr ab. Das lange angekündigte Adventure **Under a Killing Moon** von Access (die mit dem Mega-Golfgame *Links Pro*) ist endlich zu haben. Aus der ursprünglich geplanten CD sind ganze vier Stück geworden! Und was steckt da drin? Ein Hammer-adventure in echter Filmqualität, möchte ich behaupten.

Wenige optische Parallelen zu *7th Guest* von Virgin sind schon die einzigen Gemeinsamkeit mit den Vorgängern im Genre "interaktiver Spielfilm". Held der neuen Story und Eure Spielfigur ist Tex Murphy, ein Loser, wie er im Buche



▲ **Der Blick läßt sich
frei nach oben
und unten richten**

Bogart als Sam Spade in "Der Malteser Falke" anno 1940 und ein bißchen. – Stimmt: Doch das Game projiziert das Ambiente in eine Zeit nach den Wirren des 3. Weltkriegs. Wann der ausbricht oder worum es dabei gehen wird, ist

Die Malteser Möwe

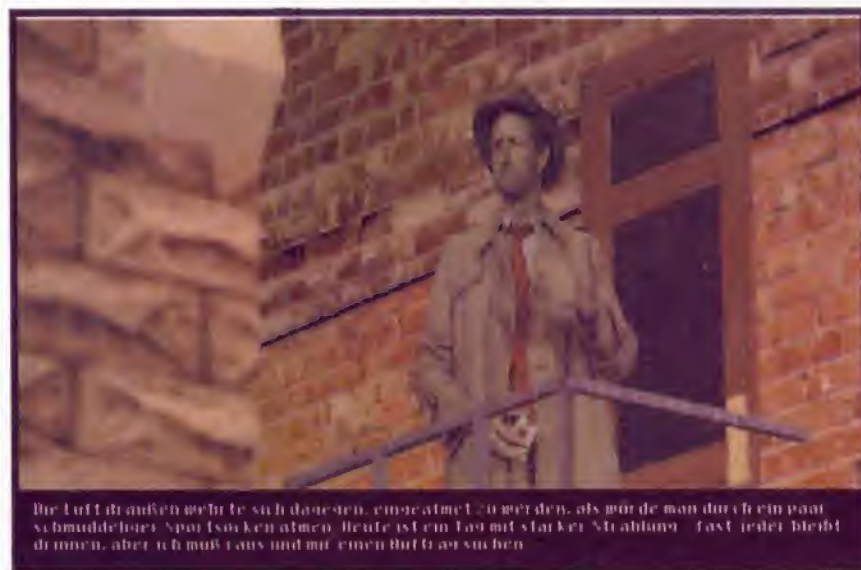
steht. Dieser Detektiv hat genauso viele Aufträge wie Dollars in seiner Geldbörse – Ebbe auf der ganzen Linie also.

Was Tex nicht weiß, ist, daß höhere Mächte eine spezielle Aufgabe für ihn haben. Es kommt, wie es kommen muß: Unser Held schliddert in ein Abenteuer, das ihn quer durch seine Heimatstadt treibt. Zwar beginnt alles ganz harmlos



UNDER A KILLING MOON

PC-CD-ROM (486/33, 4 MB RAM), 160 DM, Hersteller: Access, USA, Muster von: Selling Points.



mit einem Einbruch beim Pfandleiher um die Ecke, aber schnell spitzen sich die Ereignisse zu, und Tex wird zur Zielscheibe Nummer eins für allerlei Mutanten und mysteriöse Diener des Bösen, die Jagd auf eine Möwenstatue machen. Wie ein Spielball wird er hin- und hergeworfen, findet aber immer ein Schlupfloch, um sich gerade noch einmal aus der Affäre zu ziehen. Das funktioniert jedenfalls so lange, bis es zum großen Showdown auf einer Orbitalstation hoch über der Erde kommt. Moment mal: Mutanten, Raumschiffe? Auf den Bildern sieht der Held doch eher aus wie Humphrey

▲ **Und wieder
beginnt ein
grauer Tag für
Tex Murphy**



nicht zu erfahren, aber die Pflichtausstattung für Detektive – Schlapphut und Trenchcoat – scheint das Ganze offensichtlich unbeschadet zu überstehen.

Wie auch immer: Je weiter der Spieler in die Story hineingesogen wird, desto mysteriöser wird die Angelegenheit. Überdies muß sich Tex noch dauernd um zeitaufwendige Kleinigkeiten am Rande kümmern. So will zum Beispiel die Frau aus der Pizzeria erst mit Informationen rüberkommen, wenn Murphy ihr Beweise liefert, daß ihr Männe was mit anderen Frauen hat. Und so verwirrend, wie sich die Story darstellt, ist sie tatsächlich. Trotzdem verliert der Spieler nie den roten Faden, weil es immer wieder um die ominöse Möwenstatue geht.

Das Spielgeschehen wird über eine Bedienungsoberfläche gesteuert, wie sie besser wohl kaum sein könnte. Nur wenige Befehle stehen zur Verfügung, die aber komplett ausreichen, um komplexe Abläufe zu steuern. Bei Access beschränkt man sich eben auf das Wesentliche. Zum Beispiel werden Türen usw. mit dem gleichen Befehl geöffnet wie geschlossen. Praktisch – wieder einen Schalter gespart.

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

X-Wing

Der Klassiker – nun endlich auf CD *
incl. aller Missionen, Sprachausgabe
& ganz neuen Missionen und Features

CD-ROM
69,95

Ran Trainer *

Greenwood's neuer Fußballmanager
in Zusammenarbeit mit SAT1

Amiga 79,95
PC Disk 89,95
CD-ROM 99,95

Unser Tip des Monats

Dieser Winter steht
im Zeichen der Roboter!

Rise of the Robots *

Das bisher genialste
Beat-'em-up Spiel aller Zeiten

Amiga 79,95 PC Disk 89,95 CD-ROM 99,95

Simon the Sorcerer 2 *

Die Fortsetzung des Erfolgstitels

PC Disk 89,95
Amiga 69,95

Der Patrizier

Der Standard in historischen
Wirtschaftssimulationen
jetzt zum "Ich-schmeiß-mich-weg-Preis"
für AMIGA, PC 3,5" oder CD-ROM

39,95

Lemmings 2

Amiga o. PC Disk je 19,95
CD-ROM (incl. Lemmings 1) 29,95

Lemmings 3

World of Lemmings *

Amiga 59,95
PC Disk 69,95
CD-ROM 69,95

Disk-Spiele

	PC	Amiga
Aces of the Deep	89,95	
Across the Rhine	99,95 *	
Aladdin	79,95 *	59,95 *
Alien Breed – Tower Assault	59,95 *	39,95 *
Armored Fist	69,95	
Aufschwung Ost	79,95	69,95
Battle Bugs	69,95	
Battle Isle 2	89,95	89,95 *
Beneath a Steel Sky	79,95	69,95
Black Hawk	89,95 *	
Break Thru!	59,95	
Cannon Fodder 2	69,95 *	69,95 *
Caribbean Desaster	89,95 *	79,95 *
Chaos Engine	59,95	39,95
Chartbreaker	89,95 *	79,95 *
Colonization (dt.)	99,95	
Dawn Patrol	89,95	69,95 *
Death or Glory	89,95 *	89,95
Der Clou – Profidisk	39,95 *	39,95 *
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95 *
Die Siedler	89,95	49,95
Doom 2 – Hell on Earth	99,95	
Earthsiege	79,95 *	
neue Episoden für Doom 1 & 2	je 29,95	
Doppelpass (Anstoss & WC Ed.)	89,95 *	89,95 *
Dragons Lore – Chapter One	69,95 *	
Dream Web	89,95	69,95 *
Fields of Glory	99,95	79,95
FIFA Soccer	79,95	59,95 *
Flightsimulator 5.1 engl.	99,95 *	
Hanse – Die Expedition	49,95	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95	89,95
Hattrick (Ikarion)	89,95 *	69,95 *
History Line 1914 – 1918	79,95	49,95
Hokum KA 50	79,95 *	
Indy Car Racing	59,95	
Indy Car Racing Data Disks	je 29,95	
Ishar 3	79,95	69,95
Jungle Strike	79,95 *	69,95 *
Kings Quest 6 (dt.)	89,95	69,95
Kolumbus	89,95	79,95
Lands of Lore (dt.)	69,95	
Lemmings 3 (World of Lemm.)	69,95 *	59,95 *
Lion King	79,95 *	59,95 *
Lode Runner (dt.)	69,95	
Lollypop	79,95	69,95 *
Lords of the Realms (dt.)	79,95	69,95 *
Mad News	89,95	79,95 *
Master of Magic / ... of Orion	je 99,95	
Micro Machines	69,95	59,95
Nascar Racing	79,95 *	
Overlord	79,95	69,95 *
Panzer General	79,95 *	
Pinball Illusions	69,95 *	69,95 *
Pizza Connection	89,95	89,95
Quarter Pole	79,95	69,95 *
Ran Trainer	89,95 *	79,95 *
Rise of the Robots	89,95 *	79,95 *
Robinson's Requiem	69,95	59,95
Ruff 'n' Tumble		49,95
Rüsselsheim	69,95	59,95
Sam & Max (dt.)	89,95	
Sim City 2000 (dt.)	75,95	79,95 *
Simon the Sorcerer 2	89,95 *	69,95 *
Space Simulator		99,95

Disk-Spiele

	PC	Amiga
SSN-21 Seewolf (dt.)	79,95	
Star Crusader (dt.)	89,95	69,95 *
Star Trek 2 – Judgem. Rites (dt.)	99,95	
Sternenschweif (DSA 2)	89,95	79,95 *
S.U.B.	79,95 *	69,95 *
Superhero League of Hoboken	89,95	
Syndicate	89,95	69,95
Syndicate Data Disk	39,95	39,95 *
System Shock	79,95	
Theme Park	79,95	69,95
Tie Fighter (dt.)	99,95	
Transport Tycoon	99,95	
U.F.O. – Enemy Unknown	99,95	79,95
Ultima 8	AKTIONSPREIS 49,95	
Ultima 8 Speech	AKTIONSPREIS 19,95	
Wing Commander Armada	69,95	
Wings of Glory	89,95 *	
X-Wing Zusatzdisks	ab 49,95	

Disk-Preishits

	PC	Amiga
Ambush at Sorinor (dt.)	19,95	
B-17 Flying Fortress	39,95	39,95
Battle Team		49,95
Cool World (dt.)	19,95	9,95
Curse of Enchantia	19,95	
Der Patrizier	39,95	39,95
Dogfight	39,95	39,95
Dragons Lair 3	19,95	19,95
Dungeon Master	19,95	
Elite Plus	19,95	
Elite 2		39,95
F 117-A Nighthawk	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	29,95	29,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	39,95	39,95
Ishar 1	19,95	19,95
Ishar 2	29,95	29,95
Jack Nicklaus Unlimited Golf (dt.)	19,95	39,95
Lemmings 2	19,95	19,95
Mad TV (dt.)	29,95	29,95
Monkey Island 1 (dt.)	29,95	29,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	39,95
North & South	29,95	29,95
Pirates Gold	29,95	
Railroad Tycoon	29,95	29,95
Shadowlands	19,95	19,95
Silent Service 2	29,95	29,95
Terminator Rampage	29,95	
Transarctica	19,95	19,95
Ultima 7	39,95	
Ween	39,95	19,95
Winter Olympics	29,95	

Spielkonsolen

Ständig alle aktuellen Titel u. Hardware für CD32, MegaDrive, MegaCD, GameGear, Jaguar, SNES, Gameboy ab Lager lieferbar – bitte Liste anfordern!

Atari ST, Apple Macintosh

Ständig alle aktuellen Titel ab Lager lieferbar!
Bitte Listen anfordern!

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

CD-ROM Spiele

11th Hour *	119,95
Aces of the Deep *	89,95
Armored Fist	89,95
Battle Bugs (dt.) *	79,95
Battle Isle 2	89,95
Battle Isle 2 – Scenery CD	49,95
Betrayal at Krondor (dt.)	79,95
Biotope *	99,95
Civilization & Railroad Tycoon Del. komplett	79,95
Comanche (dt.)	99,95
Creature Shock *	99,95
Cyclemania	79,95
Cyclones *	89,95
Dawn Patrol	89,95
Descent *	89,95
Doom 2 – Hell on Earth	89,95
Doom Utilities für Doom 1 und 2 (2 CD's)	49,95
Doppelpass (Anstoss & WC Edition) *	89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.) *	89,95
Earthsiege *	99,95
Ecstatica	89,95
FIFA Soccer	69,95
Hell *	99,95
Höhlenwelt *	89,95
Inferno	99,95
Legend of Kyrandia 3 *	99,95
Lemmings 3 (World of Lemmings) *	69,95
Little Big Adventure *	99,95
Lost Eden *	99,95
Magic Carpet *	89,95
Menzoberranzan *	89,95
Myst	99,95
NHL Hockey '95	79,95
Noctropolis *	99,95
Novastorm	89,95
Oldtimer	89,95
Outpost (dt.)	89,95
PGA Tour Golf 486	99,95
Pinball Dreams Deluxe	79,95
Ran Trainer *	99,95
Rebel Assault (e.)	69,95
Rise of the Robots *	99,95
Sam & Max (dt.)	99,95
Sim City 2000 *	99,95
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95
Star Crusader (dt.)	99,95
Star Trek – Next Generation *	99,95
Sternenschweif (DSA 2) *	99,95
Strike Commander & Privateer	komplett 99,95
System Shock Enhanced *	89,95
Theme Park	89,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95
Ultima 8 (dt.)	89,95
Under a Killing Moon *	99,95
US Navy Fighter *	99,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	komplett 69,95
Wing Commander 3 *	109,95
Wing Commander Armada	89,95
Wings of Glory *	79,95
X-Wing (incl. aller Zusatz-Disks) *	69,95

CD-ROM Preishits

7th Guest	39,95
Amberstar	39,95
Der Patrizier	AKTIONSPREIS 39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gunship 2000	39,95
Harpoon	49,95
High Command	49,95
Indiana Jones 3	29,95
Jutland (engl.)	SONDERPOSTEN 49,95
M 1 Tank Platoon	29,95
Mad TV (dt.)	29,95
Megarace	49,95
Microcosm	29,95
Monkey Island 1 (dt.)	29,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95
Railroad Tycoon	29,95
Silent Service 2	29,95
Star Control 1+2	komplett 29,95
Summer + Winter Challenge	komplett 39,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed	299,95
-------------------------------	--------

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	169,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	219,95
Stereo-Lautsprecher Screen Beat	39,95

Disketten

3,5" MF 2HD oder 2DD	jeweils ab 6,99
----------------------	-----------------

Joysticks

Wir führen alle Competition Pro's!	ab 24,95
Gravis Joystick (PC analog)	ab 59,95
Gravis Phoenix – der ultimative PC-Stick	259,95
Gravis Game Pad (PC / Am & At)	je 49,95
Quickjoy I (Amiga & Atari)	7,95
Quickjoy Supercharger (Amiga & Atari)	19,95

Amiga Zubehör

ext. Festplatten für A500, z.B. 260 MB	ab 599,-
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
Maus für Amiga	39,95
RAM-Erweiterung auf 1,0 MB für A500	59,95
RAM-Erweiterung auf 2,0 MB für A500 Plus	89,95
RAM-Erweiterung auf 2,3 MB für A500	199,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,- NN-Gebühr der Post
ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,- DM

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg
für Ihre Versandbestellung.
Anrufen, Kartenummer und Gültigkeits-
datum durchgeben und Ihre Bestellung
geht Ihnen ohne lastige Nachnahme zu



BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)



Dialoge werden nicht mit vorgegebenen Fragen geführt, sondern man wählt Stimmungen. – Häh? Stimmungen? – Ganz einfach, folgendermaßen müßt Ihr Euch das Ganze vorstellen: Tex trifft auf einen Typen, der eher in Richtung Weichei tendiert. Nun habt Ihr drei Möglichkeiten, um Euch mit ihm zu verständigen – die harte Tour, die Kumpel-Tour oder die softe Tour. Das funktioniert prächtig, glaubt's mir. Denn die Infos, die man von den jeweiligen Leuten bekommen will, sind dermaßen logisch, daß es überhaupt keinen Sinn macht, lange drumrum zu quatschen.

Trifft man auf einen echten Informanten (davon gibt es ein paar im Spiel), steht die Möglichkeit "sprechen über..." offen. Und rechts oben, wo sich normalerweise das Inventory befindet, taucht eine Liste der möglichen Gesprächsthemen auf.

Das Beschriebene allein wäre natürlich nicht Grund genug für eine Auswahl als Highlight des Monats. Also weiter im Text: Auch die Steuerung im Raum ist phantastisch gelöst! Access hat zwei Spielmodi eingebaut: den Bewegungs- und den Aktions-Modus. Per Maus steuert man im Aktionsmodus den Cursor (look, get, move, etc.), und im Bewe-

▲ **Wenn das keine Grafik mit Filmqualität ist!**



▲ **Eine hübsche Orientalin besucht Murphy in seinem Office**

Murphy bekommt seinen ersten Auftrag

gungsmodus die Blick- und Gehrichtung. Zwischen den beiden Modi wird mit der Leertaste hin- und hergeschaltet. Sollte es mal notwendig sein, den Blick zu heben oder zu senken, kann man dies mit Hilfe der Cursortasten machen. Klingt kompliziert? Ist es überhaupt nicht. Nach spätestens zehn Minuten hat man den Bogen ein- für allemal raus. Außerdem gibt es eine Online-Hilfe, wie ich sie noch nicht gesehen habe. Man kann sich nämlich per Knopfdruck jedesmal dann Tips holen, wenn man gar nicht weiter weiß. Ist zum Beispiel das Rätsel, wie man im Elektronik-Shop an die Kundenkarte kommt, nicht zu lösen, dann ist das ein Fall für die Hilfe. Ein Fenster klappt auf, und es erscheint eine Liste von Vorschlägen für die nächsten Spielschritte – unter anderem eben auch der Hinweis, wie die Kundenkarte zu bekommen ist.

Ein weiterer Klick, und man landet in einem Untermenü zum gewählten Thema. Dort steht, was man alles schon richtig gemacht hat.

Am Ende ist ein Fragezeichen-Button. Klickt man den an, gibt es gegen Punktabzug einen weiteren Hinweis. Easy, Leute: völlig einfach!

Einen weiteren Pluspunkt kann Access bei der Wahl der Schauspieler verbuchen. Die Jungs haben nämlich nicht irgendwelche schlechten Gossenspieler genommen, sondern richtige Hollywoodgrößen wie zum Beispiel Brian Keith (der Richter aus "Hardcastle und McCormick", "Onkel Bill" für die Älte-



ren!). Durch die Bank weg sind die Leistungen der Akteure gut, und es ist kein Nachteil, daß in der deutschen Version die Original-Sprache beibehalten wurde. Wer weiß, was bei einer Synchronisation herausgekommen wäre, und die deutschen Untertitel helfen vollkommen ausreichend über eventuelle Verständnisschwierigkeiten hinweg.

Oh Mann, soviel Grafik und Sound-FX, dazu noch ein Soundtrack, das muß doch ruckeln ohne Ende! Und erst die Nachladezeiten.... – keine Panik: Mein Testrechner ist ein 486/33 mit 8 MB RAM,



▲ **Immer wieder lockern Zwischensequenzen die Story auf**

einer 1-MB-Grafikkarte und einem uralten SoundBlaster Pro Package inklusive Single-Speed-CD-ROM. Ruckeln ist nur wenig zu sehen, nervt überhaupt nicht, und die Ladezeiten halten sich in Grenzen, weil der Rechner gleich die Daten für einen ganzen Bereich in den Speicher schaufelt. So geht Murphy z.B. aus seinem Büro auf die Straße, einmal wird dabei nachgeladen, und nun kann sich der Detektiv auf der ganzen Straße inklusive der Seitengassen frei bewegen, ohne daß noch einmal auf das Laufwerk zugegriffen würde. Bei einem Pentium mit Double-Speed-Laufwerk geht dann aber wirklich die Post ab. Interaktives Heimkino, sage ich nur. Das Schönste an diesem Game ist für mich persönlich nicht unbedingt die tolle Technik, sondern mich begeistert vor allem der Humor. Die Gags kommen trocken und in Salven. Selbst gekonnte Slapstick-Einlagen sind dutzendweise drin. Klar, daß viele Gags aus Chandler- und Hammett-Romanen geklaut sind. Unter anderem werden bekannte Filme mit Bogart und Steve Martin geplündert, ohne daß etwas zwanghaft konstruiert wirkt. Tex agiert immer locker und – so viel wird hier verraten – bleibt auch am Ende der sympathische Loser. Zwar ist das Game mit ca. 160 Mark sehr teuer, aber angesichts des Gegenwerts ist das gerechtfertigt.



Bücher und Filme

Wer sich mit dem trockenen Humor von "Under a Killing Moon" angefreundet hat, dem empfehle ich einen Blick in die Bücher von Raymond Chandler. Die besten sind meines Erachtens "Die Tote im See", "Lebwohl mein Liebling" und "Der große Schlaf". Auch "Der Malteser Falke" von Dashiell Hammett steht auf meiner Bestsellerliste.

Und in puncto Film gibt's außer den Adaptionen der genannten Bücher noch zwei echte Kultstreifen zum Genre. "Dead men don't wear plaid" (Original mit Untertiteln) mit Steve Martin und Rachel Ward nimmt das Ganze von der komischen Seite aufs Korn, und auch Bruce Willis in "Last Boy Scout" ist durchaus sehenswert.

Ob als Buch oder als Film, alle Titel präsentieren Helden mit trockenem Humor, die zu Identifikationsfiguren werden und am Ende doch Loser bleiben – ganz wie Tex Murphy.



Urteil: 11

SEHR GUT

	Grafik:	11
	Sound:	10
	Ablauf:	12
	Atmosphäre:	12
	Humor:	11

Der bisher beste interaktive Spielfilm mit sehr viel Liebe zum Detail

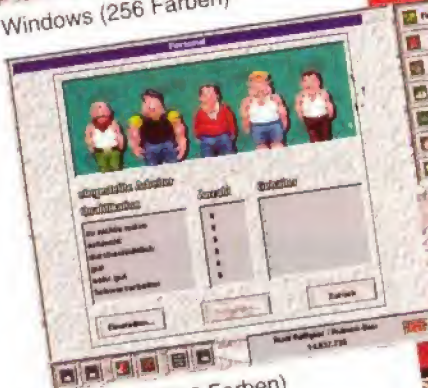
WIE SIE ALS BAULÖWE MIT VOLLEN TASCHEN IN FERNEN LÄNDERN AUS DEM SCHNEIDER SIND.

Nur für PC (Windows)

Wie im richtigen Leben:
Entweder Sie haben den langen
Atem für seriöse Immobilien- und
Grundstücksgeschäfte – oder Sie
machen die schnelle Mark mit
Luxussanierungen und
maßge „schneiderten“ Bauauf-
trägen. DER BAULÖWE ist eine
reale, aber humorvolle Simulation
der Bauwirtschaft. Die vielfältigen
Möglichkeiten der Gewinner-
zielung ermöglichen ganz unter-
schiedliche Spielstrategien und
garantieren langen Spielspaß –
unter voller Ausnutzung der von
Windows gebotenen Möglichkeiten.



Windows (256 Farben)



Windows (256 Farben)

Features

- Komplexe Wirtschaftssimulation für 1 - 4 Spieler
- viele Betätigungsfelder
(Sanieren, Spekulieren, Bauen, Planen usw.)
- unterschiedliche Schwierigkeitsstufen
- zunehmende Aktionsmöglichkeiten
mit fortschreitender Spieldauer
- unterschiedliche Spielstrategien möglich
- vielfältige, auch humorvolle Ereignisse
- Windows-Anwendung: leichte Bedienung und komplette Maus-Steuerung
- 16 bzw. 256 Farben werden unterstützt
- über 400 Grafiken, teilweise im Comic-Stil
- Musik und Geräusche auch innerhalb des Spiels

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)



SOFTWARE 2000

Simulation





Herr Sch. aus F. hat es vorgemacht: Man muß nur bei einigen Banken einen sympathischen Eindruck machen, und schon kann man mit einer Baufirma jede Menge Kohle machen.

DER BAULÖWE

PC (386/25, Windows 3.1), ca. 100 DM, Hersteller: Software 2000, Muster von: Hersteller.

habt Ihr die Wahl, aus welcher Situation heraus Ihr spielen wollt:

- 1) Ihr spielt einfach drauflos und versucht, mit hohem Budget eine funktionierende Firmenstruktur herzustellen;
- 2) Ihr sollt das Bilanzsaldo von 200 Mio. DM erreichen;
- 3) Ihr kauft oder baut Immobilien im Wert von 150 Mio. DM;
- 4) Ihr arbeitet darauf hin, jeweils drei Firmensitze in 50 Prozent der Spielregionen zu installieren.
- 5) Ihr übernehmt eine marode Firma und versucht, sie aus den roten Zahlen zu ziehen.



Architekten, Ingenieure und

Arbeiter. Gründet

Ihr Filialen, so benötigt Ihr zusätzlich Manager. Die Arbeiter und Angestellten unterscheiden sich in Ihrer Qualifikation. Die reicht von "zu nichts nütze" bis "sehr gut". In der ersten Gruppe gibt es außerdem noch eine weitere Kategorie: Schwarzarbeiter, wie sie dem Arbeitsamt und den Gewerkschaften so

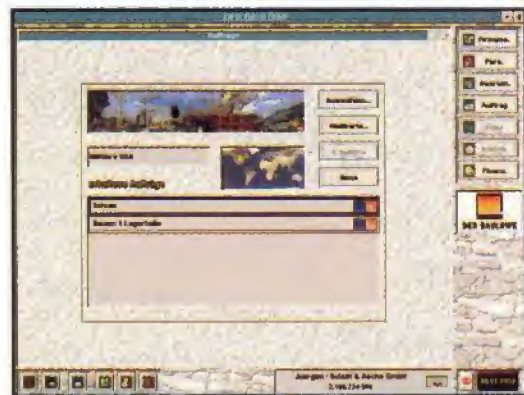
Ziegel, Zaster und Zement



Na ja, unsere Firma steht ja gar nicht schlecht da



▲ Ein paar falsche Entscheidungen hier,...



▲ ...ein bißchen Geldverschwendung da,...

Wer schon immer mal wissen wollte, wie man Zement und Zaster auf einen Nenner bringt, der sollte sich mal Der Baulöwe von Software 2000 ansehen. Wer eine große Baufirma leitet, hält sich an verschiedene Gesetzmäßigkeiten – legale, unter Umständen aber auch..., nein, das vergeßt Ihr vielleicht lieber! Fangen wir lieber am Anfang an.

Wie hätten Sie's denn gern?

"Der Baulöwe" ist eine Managementsimulation. Ihr übernehmt die Leitung einer Baufirma, die sich zu einem echten Imperium entwickeln soll. Zu Anfang

Punkt 1 eignet sich hervorragend zum Üben. Da im Spiel jede Menge Faktoren zu berücksichtigen sind, kann man hier einen ersten Überblick über das bekommen, was überhaupt läuft. Und so etwa sieht das aus:

Zunächst solltet Ihr Euch nach Personalstand erkundigen. Eure Firma hat eine Vielzahl von Mitarbeitern, und zwar

die schlimmsten Napfsülzen zu bekommen sind. Also solltet Ihr vor jedem Auftrag genau hinschauen, ob der von der Manpower her auch zu schaffen ist. Am besten schmeißt man gleich zu Anfang die "Krücken" heraus und versorgt sich mit einigen Profis. Bei den Architekten und Ingenieuren gilt das gleiche.

Review



Nun zum Ablauf: Die Aufträge liegen parat, man muß nur drankommen. Das geht so: Man sucht sich einen Auftrag aus (später sind es mehrere gleichzeitig), schaut nach, ob man ihn schaffen kann (sind genug Arbeiter da, kann man Material beschaffen), kalkuliert ihn durch (eine grafische Anzeige gibt alle Informationen) und gibt ein entsprechendes Angebot ab ("Wir bauen für DM soundsoviel...").

Nun geht's drum: Hat man zuviel veranlagt, geht der Auftrag flöten, kalkuliert man zu knapp, zahlt man drauf. Im Falle einer Zuweisung beschafft man sich das notwendige Material, und der Bau beginnt. Es gibt Häuser- und Büro-bauten, Brücken, Freizeitparks, Straßen – kurzum alles, was in eine Stadtlandschaft hineinpaßt. Ist der Auftrag erledigt, kassiert man die Kohle, man sollte sich aber vorher um weitere Aufträge kümmern. Mit der Zeit bekommt man ein gutes Feeling für das Spiel und fühlt sich wirklich fast wie ein echter Baulöwe.

Den größten Spaß macht das Game im Kreis von insgesamt vier menschlichen Spielern, die gegeneinander antreten! Hier kann man nach Herzenslust unterbieten und ausbooten. Als Gesellschaftsspiel mit Computerhilfe macht sich "Der Baulöwe" gleich noch mal so gut.

Kommen wir zu den technischen Details: Es gibt zwar nicht viel Grafik, dafür aber sehr viele Cartoons. Die Figuren sehen unheimlich witzig aus. Das Hauptaugenmerk liegt

aber auf dem Spiel, und das läuft unter Windows. Alle Aktionen innerhalb des Games werden in eigenen Fenstern gestartet. So kann man schnell mit der Maus zwischen den Arbeitsbereichen hin- und herklicken. Überhaupt sind alle möglichen Operationen mit der Maus zu bewältigen – es sei denn, man möchte bei den Gelddingen



▲ ...und schon kriegt man Besuch!

(Angebote, Gehälter) per Tastatur unmittelbar eingreifen.

"Der Baulöwe" besteht aus zwei Versionen, einer 16- und einer 256-Farben-Version. Ihr könnt entweder eine einzelne installieren oder, falls Ihr nicht sicher seid, beide, wobei dann beim Start automatisch die passende ausgesucht wird. SoundBlaster- und kompatible Karten werden ebenfalls unterstützt.

Parameter, die das Spiel beeinflussen, sind massig vorhanden. Neben diversen Problemen mit dem Wetter gibt's noch Ärger mit der Belegschaft, fehlendes Material, das eigene Image der Firma, Bauspekulationen, etc. – also jede Menge Stoff für einen harten Kampf am Bau.

Das Spiel belegt in der vollen Installationsstufe knapp 10 MB auf der Platte und setzt wenigstens einen 386er mit Windows 3.1. voraus. Sonst ist wenig zu beachten, eigentlich kann's nach der Installation sofort losgehen. Zwar ist "Der Baulöwe" alles in allem kein Anwärter auf das Spiel des Monats, aber mir gefällt's prächtig.



Jetzt jeden Monat neu !!

TOP-GAMES

Ab 4 DM je Programm

Das Beste was der Shareware- & Demomarkt zu bieten hat. Spielbare Spitzenspiele für den ungestörten Test am eigenen Monitor. Die billige und trotzdem legale Methode !!

NASCAR

Autorennen der Superlative. Mit hervorragender Grafik und sehr realistischer Animation, wird man vom Wohnzimmer direkt auf die Piste katapultiert. Ob nun als Demo oder mit viele mehr Rennstrecken das Original, eine echte Herausforderung! Wer schon immer einmal schneller als 170 km/h fahren wollte

ONE MUST FALL

Lang mußte man warten auf dieses Kampfspiel von EPIC Megagames, das die Sharewarezene dieser Genre revolutionieren sollte. Jetzt endlich ist dieses Spektakel lieferbar. Soviel vor Ihrem persönlichen Test. Aller Erwartungen und Versprechungen wurden vollends erfüllt. Einsame Klasse.

SYSTEM SHOCK

Nach Id's Programm, beruhigten sich die Spielerhersteller gar nicht mehr. Immer bessere Spiele in Gebäuden, Raumschiffen, Höhlen... wurden für den Kampf gegen Monster, Mutanten... erstellt. All dies gipfelt nun in der Perfektion an Grafik, Animation und Story in diesem Programm! Unbedingt testen.

BATTLE BUGS

Kampf ums täglich Brot (krümel). In der Küche herrscht Krieg. Befehligen Sie Ihre Arme von Küchenschaben, Ameisen, Fliegen und sonstigem Ungeziefer, um dem Gegner liegengeliebene Nahrungsmittel zu entreissen. Ein erfrischend witziges Spiel, bei dem viel Sinn für Strategie gefordert wird.

SUPER KART

So hat der Schumacher angefangen, mit GO Kart fahren. Wer allerdings für diesen Sport keine Zeit hat, kann jetzt mit diesem Programm schon mal üben und dann direkt in die Formel 1 oder zu NASCAR wechseln. Durch die 3D Grafik und die vielen umherstehenden Objekte, erlangt man ein richtig aufregendes Fahrgefühl.

TRANSPORT TYCOON

Das Ziel? Railroad Tycoon und Simcity zu übertrumpfen. In dieser fantastischen Simulation von Microprose ist es Ihre Aufgabe den Warentransport zu organisieren. Nicht nur einfach einen Zug von A nach B mieten - Nein, auch noch Gleise verlegen, Strassen bauen und mit der Kasse Haushalten. TESTEN!

DAWN PATROL

Die Schlachten des 1. Weltkrieges. Die besten deutschen und Englischen piloten treten im ehrenvollen Luftkampf gegeneinander an. Die famose Grafik und die realistische Gestaltung werden dieses Programm vermutlich ganz schnell an die Nummer 1 der Flugsimulatoren bringen. Vorab kann man mit der Demo trainieren.

WAKEE WHEELS

Der Schwerpunkt dieser TOP GAMES liegt ganz auf Autorennen. Hier ein Vertreter der Sharewarecke. Apogee der Altmeister der Spielhersteller ist wieder mit einem neuen Programm da. Hier kann sich Mario von Nintendo aber verstecken. Urulig, super und spannend zu spielen sowie dauerhaft motivierend.

BESTELLTELEFON

0911 / 30 15 00 FAX an: 0911 / 35 53 57

ODER GUPON AN

ASTAT MEDIA GMBH A S M - Demoservice Am Steinacher Kreuz 22 90427 - Nürnberg

	DEMOS	Original	
1. NASCAR	4.00 DM	a.A. DM*	<input type="checkbox"/> CD II
2. One must Fall	4.00 DM	79.00 DM	<input type="checkbox"/> Greatest Hits 1994
3. System Shock	6.50 DM	89.00 DM	<input type="checkbox"/> 19.95 DM
4. Battle Bugs	4.00 DM	89.00 DM	
5. Super Kart	4.00 DM	a.A. DM*	
6. Transport T.	4.00 DM	109.00 DM	
7. Dawn Patrol	4.00 DM	109.00 DM*	
8. Wakee Wheels	4.00 DM	89.00 DM*	

Alle 8 Demo/Sharewareprogramme auf HD Disketten gibt's zum Preis von: 19.95 DM

Porto & Verpackung je Sendung (Inland 4DM / Ausland Bar 10DM / Inland Nachnahme 10DM)

Adresse

ZAHLENGSWEISE: ☐ BANKEINZUG ☐ NACHNAHME

Konto ☐ SCHECK / BAR ☐

BLZ

Bank

Unterschrift

* Zum Anzeigenschluß nach nicht vergeblichen Bestellungen

Urteil: 10 **GUT**

Grafik:	10
Sound:	8
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Steuerung:	10

Eine von vielen "Sims" – aber gut!



Lothars Doppelpaß

Man nehme: Eine Prise Management, zwei Pfund gehackte Action, würze mit ein wenig Musik und setze dem Ganzen als Krönung einen Starfußballer auf. Was ist das? Kickers Gau-menfreude!

◀ Woher kenn' ich diesen Mann?

richtig Bundesliga-Feeling haben, dann könnt Ihr ja die 18 Mannschaften für eine Saison selbst benennen. Eine der 18 Mannschaften kennzeichnet Ihr als "Eure" (Spieler-)Mannschaft, die anderen 17 werden vom Computer übernommen.

Dann geht's auch schon los. Die Spiele werden wie in der echten Bundesliga zusammengestellt, Ergebnisse unter den 16 Computermannschaften werden vom Rechner ausgearbeitet. Ihr selbst spielt mit Eurer Mannschaft gegen die Nummer 17. Ihr könnt Eure Mannschaft nach Herzenslust umbauen, erweitern oder verstärken, außerdem bekommt Ihr Informationen über die Stärke der Spieler und ihre Kondition. Das eigentliche Spiel wird ebenfalls mit Eurer Hilfe bestritten. Entweder über die Tastatur oder den Joystick steuert Ihr Eure Mannschaft in Richtung Sieg oder Niederlage.

Durch richtiges Timing mit dem Joystick lassen sich sogar richtig gute Balloperationen einleiten. Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Bällen im gegnerischen Tor (wer sonst?!). Je nach Gewinn oder Verlust gibt es Punkte. Wer gerne um einen Pokal kämpfen will, kann dies ebenfalls tun.

Zum Spiel selbst gibt es nicht viel zu sagen. Die Ansicht des Spielfeldes geschieht von schräg oben, so daß man quasi ein Pseudo-3D-Feld zu sehen bekommt. Mir persönlich erscheint die Grafik ein

LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER

PC, n. k. A., geplant für: Amiga, Hersteller: Krisalis, England, Muster von: Bomico.

wenig klobig, allerdings läßt sich jedes Fußballspiel gut bewältigen, wenn man erst mal den Bogen mit der Steuerung raus hat. Das jeweilige Spielfeld kann auch noch durch weitere Einstellungen beeinflusst werden (wettermäßig). Wer sich überraschen lassen will, überläßt die Wetterkontrolle dem Rechner.

Die Amiga-Version glänzt mal wieder durch Abwesenheit jeglicher HD-Kompatibilität; wer gerne Diskjockey spielen will, darf sich diesmal an nur zwei Disketten erfreuen. Warum ich aber jedesmal aus der gewohnten Workbench-Umgebung heraus soll, weiß der Geier!

Was der Name Lothar Matthäus im Spiel soll, ist ebenfalls fraglich. Aber was soll's, Krisalis ist kein schlechter (Ein-)Wurf gelungen. Wer Fußballspiele mag, wird auch mit diesem einigen Spaß haben.



Urteil: 8

ANNEHMBAR

	Grafik:	8
	Sound:	7
	Ablauf:	8
	Dauerspaß:	8
	Steuerung:	5

Der Ball ist rund, aber 90 Minuten wird dieses Spiel nur Fans fesseln



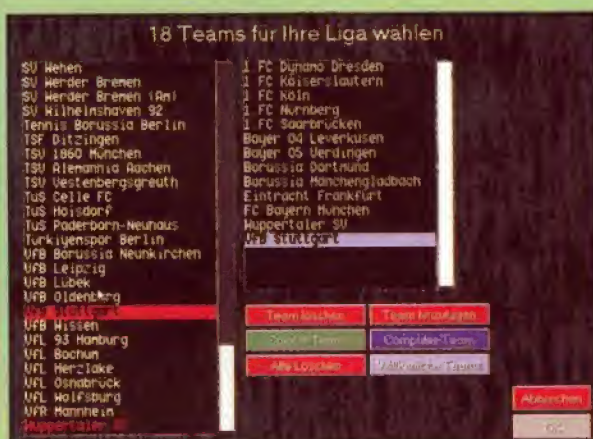
▲ Wie wär's mal mit Training, Jungs?

Ich bin wahrlich keine Sportskanone, aber der Name Lothar Matthäus erinnert mich an etwas. Fußball, Bayern München, 20 erwachsene Männer (oder Frauen), die hinter einem Ball herlaufen, und zwei weitere, die einen komischen Netzkasten bewachen. Dazu drei seltsame Vögel in Schwarz, die immer mitlaufen und so tun, als hätten sie was zu sagen.

SV Dicke Lippe

Lothar Matthäus Super Soccer ist der an sich gut gelungene Versuch, eine Saison seiner Lieblingsliga oder eine Pokalbegegnung mit möglichst vielen Einstellmöglichkeiten zu unterlegen. Ihr konzentriert Euch also nicht nur auf ein Spiel, sondern kümmert Euch rundum um "Eure" Mannschaft.

Da fast alle namhaften Mannschaften und Vereine in der Liste aufgeführt werden (erste, zweite und Loser-Liga), dürfte sich wohl niemand auf den Schlips getreten fühlen. Wollt Ihr so



▲ Und wo ist der SV "Schiefe Hacke"?



▲ Der Tor des Monats

ein Pseudo-3D-Feld zu sehen bekommt. Mir persönlich erscheint die Grafik ein



Jetzt erhältlich
bei allen
HUK-Coburg
Vertriebsstellen

Das phantastische
Computerspiel
für 18,- MARK



Für MICH. Für DICH. Für ALLE.

HUK

Das Spiel

Du gehst nach "Cyberworld", dem interaktiven Freizeitpark der Zukunft. Dort findest Du viele Attraktionen. Jede eine Welt und ein Abenteuer für sich. Klick Dich ein in "Monster Madness" oder "Crash-City" oder in "das Land der Diebe". Tauch' ein in die phantastische "Cyberworld" und werde ein Teil von ihr.

Der Verkauf

Am schnellsten bist Du im Spiel, wenn Du direkt bei uns vorbeikommst. Denn das Superspiel "Cyberworld" bekommst Du ab sofort für nur 18,- DM bei allen HUK-Geschäftsstellen, Kundendienstbüros und Vertrauensleuten. Du findest deren Anschriften in jedem örtlichen Telefonbuch unter "HUK-Coburg". Also: hingehen, abholen, losspielen.

Technische Voraussetzungen:
mindestens
386'er Prozessor,
2MB RAM,
256 Farb-VGA-Karte

Die Bestellung

Ganz einfach Coupon und Scheck ausfüllen und beides an: ad games, Am Falder 4, 40589 Düsseldorf schicken.

BESTELLCOUPON "CYBERWORLD"

Name, Alter

Straße

PLZ, Ort

Ich bestelle ____ Spiel(e) à DM 18,- pro Stück.

Den Gesamtbetrag von DM ____

lege ich als Scheck bei.

ad games.
ADVERTISING GAMES

HUK-Coburg

Versicherungen · Bausparen
Bahnhofsplatz · 96444 Coburg

Mächte, Magier, Monstersprüche

Wir kreuzen "Civ" mit "Col" und Ultima – was gibt das? Richtig: Eintopf!

Money und Mana: Das sind die zwei wesentlichen Zutaten des neuen Strategie-Klopfers **Master of Magic** von Microprose. Klar, daß ohne Geld im wirklichen Leben auch nichts läuft, und im Land "Phantasien" der Zauberer à la Microprose geht erst recht nichts ohne Silberlinge.

Wer angesichts des Spieletitels eine kräftige Schlacht zwischen den Sprücheklopfern mit den weißen Bärten erwartet, wird erst einmal böse enttäuscht. Denn vor den magischen Lohn haben die Programmierer den ordinären Schweiß gesetzt: Gerade mal ein kleines Kaff befindet sich anfangs auf der Karte, und von der Umgebung ist – im besten Civi-

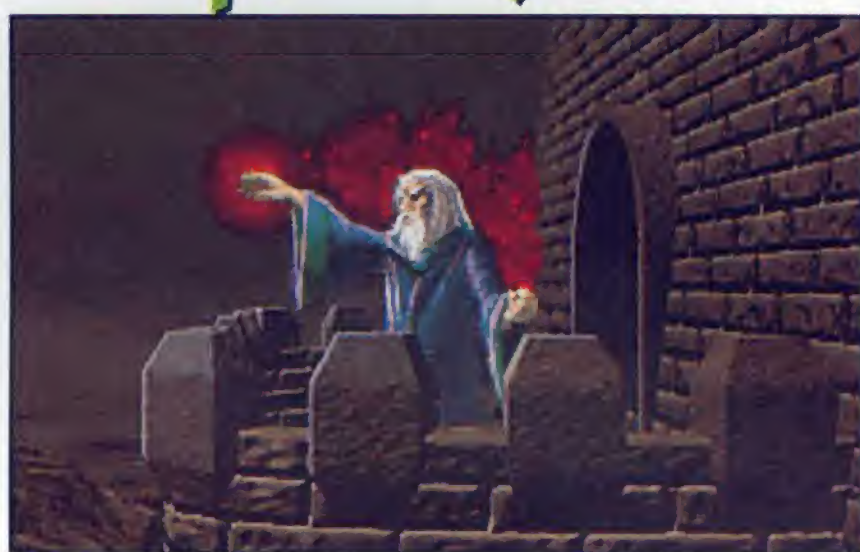


▲ **Städteplanung pur:**
Die Ressourcen wollen verteilt sein

lization-Stil – reichlich wenig zu sehen. Also muß die Landschaft erkundet und die eigene Stadt entwickelt und vergrößert werden. Und dafür braucht es natürlich Geld.

Doch am Geld allein hängt längst nicht alles. Der gewiefte Strategie hält das Zauberreich zusammen, indem er die Bewohner seiner Siedlungen Bauten errichten, Armeen aufstellen und Spähtrupps losschicken läßt. Außerdem empfiehlt sich die Anschaffung von Hilfstruppen, die im Fall eines Konflikts mit einem der vier anderen Zauberreiche kräftig das Schwert schwingen können. Vom simplen Fußvolk bis hin zu düster-dunklen Supertruppen, die selbst mit Magie umgehen können, reicht hier die Palette.

So weit, so gut – so alt. Sowohl "Civ" als auch Colonization und natürlich auch das Vorgängerwerk der Programmiertruppe, *Master of Orion*, besaßen ähnliche Features. Was "Master of Magic" allerdings kribbeliger macht, sind im besonderen die feinen Details im



▲ **In Flammen:**
Merlin verteidigt seine Burg gegen Angreifer



▲ **Aufgepaßt:**
Das magische Mana muß sinnvoll verteilt werden

Kampf und die Komplexität des Spiels im allgemeinen.

Geht nämlich der Zauber im Gefecht erst mal los, gibt's eine isometrische Kampfdarstellung, die alle Truppeneinheiten einschließt. Wer des Kämpfens nicht mächtig oder müde ist, kann der Computersteuerung viele Aufgaben pro

Spielerunde zuweisen.

Komplexität erreicht das Spiel vor allem durch die gigantische Masse an Spielmaterial: 90 verschiedene Einheiten lassen bis zu 30 Helden aktiv werden – und das aus 14 ver-

schiedenen Rassen. Den Vogel schießen natürlich die Magier höchstpersönlich ab: Es kann schon bei Spielbeginn einer von 14 vorgefertigten ausgewählt oder ein ganz neuer Spezi mit 18 verschiedenen Fertigkeiten gebastelt werden. Abhängig von der Art des Zauberers geht es schließlich noch an die Entwicklung von Zaubersprüchen, deren das Spiel sage und schreibe 210 zur Verfügung stellt.

Jetzt kommt das Mana ins Spiel: Um neue Zaubersprüche zu lernen, verlangt das Spiel eine "Entwicklungsvorgabe" und die Bereitstellung von "Mana-Ressourcen", quasi magischen Entwicklungspunkten. Mana aber gibt's nur dann reichlich, wenn die eigenen Untertanen dafür sorgen und wenn die Kasse stimmt. Dafür ist es neben der Alchimie auch für die allgemeine Forschung und die Fortbildung nützlich.

MASTER OF MAGIC

PC (386DX/40, 4 MB RAM, unterst. SoundBlaster), ca. 130 DM, Hersteller: Microprose, England, Muster von: Microprose Deutschland.

Es dauert schon eine ganze Weile, bis man als Spieler mit allen Features vertraut ist. Und die spannende Hoch-Zeit des Aufeinandertreffens mit anderen Zauberern und ihren Reichen läßt lange auf sich warten. Wenn die Aufbauphase aber überwunden ist, geht's richtig rund: Mit Konkurrenten werden diplomatische Beziehungen gepflegt und natürlich wieder gebrochen. Das richtige Taktieren auf dem politischen Parkett hilft ungemein, dem Spielziel entgegenzueilen: Schließlich soll die Landkarte unser sein.

Wahrlich, wahrlich: Mit "Master of Magic" ist gegenüber "Master of Orion"



▲ **Reine Zauberei:** Dieses Buch gibt nur durch beharrliche Forschung seine Geheimnisse preis

noch eine deutliche Steigerung erreicht worden. Die vielen Feinheiten des Spiels werden Strategiefans begeistern, die angemessene Grafik samt spärlichen Sounds ist da fast schon egal. Selbst "Civ"- und "Col"-Fanatiker werden da ihre Sucht in andere Bahnen lenken können!



Urteil: 10

GUT

	Grafik:	8
	Sound:	8
	Ablauf:	11
	Aufmachung:	11
	Dauerspaß:	11

Master of Magic: komplex bis zum Abwinken. Spielspaß für Monate

KEEP THE SECRET

DMB&B IMPARC



GET THE TASTE



Über 7 LEICHEN mußt du geh'n

Kennt Ihr das Gefühl, im Schlaf ein Abenteuer zu erleben, das in der Realität niemals passieren würde? Nur – was passiert, wenn sich Traum und Realität vermischen?

Den ganzen Tag Regen. Mistwetter! Keinen Hund jagt man vor die Tür. Nur ich, Ryan, gerade 26 geworden, muß das warme Bett meiner Freundin verlassen und mich in ein Abenteuer stürzen. Ihr Lächeln spricht Bände; sie will, daß ich bleibe – aber dafür ist keine Zeit. Ich nehme meine Brieftasche, den

DREAMWEB

PC, 99,95 DM, geplant für: PC-CD-ROM, Amiga, Hersteller: Empire, England, Muster von: Hersteller.

Schlüssel aus der Mikrowelle und die Kassette mit den Informationen über Sartain Industries.

Runter in die Garage, den Schraubenzieher und den Schraubenschlüssel mitnehmen und raus in den Regen. Yach, ekelhaft: Das Wetter ist ja noch schlimmer, als es von oben den Anschein hatte. Ich gehe zu meiner eigenen Wohnung, tippe "5106" auf der Tastatur und schaue mich in den eigenen vier Wänden um. Irgendwo war doch ein Messer... – ach ja, da auf dem Bett! Und nun mal schauen, was mein Computer ausspuckt, wenn ich ihn



▲ Nix vergessen im Inventar



▲ Es fuhr ein Zug ins Nirgendwo



▲ Ich wäre jetzt lieber im Paradies...

mit der "wichtigen" Kassette füttere, die ich auf dem Fußboden entdeckte. Zwei Zahlencodes, die ich mir besser notiere, passend zu den Türen von Eden und Louis.

Zu ersterer muß ich erst später, also besuche ich Louis, die mal wieder vor der Glotze hängt. So merkt sie nicht, wie ich ihr eine rote Karte mipse und anschließend Sparky's Bar einen Besuch abstatte, wo ich wichtige Informationen erhalte. In der "Pool Hall" bekomme ich endlich einen Püster, mit dem ich im weiteren Verlauf der Geschichte einen Wächter umlegen kann. Hui... – was für ein Blutspritzer! Wird doch wohl kein Dumdumgeschloß sein?

Ab jetzt droht mir jede Menge Gefahr, und daher sollte ich lieber noch mal in mein Tagebuch schauen, wo ich im Traum überall hingegangen bin. Überhaupt – wozu mache ich das hier? Um anderer Leute Träume zu retten, na toll! Und ich bin der Leidtragende!

Einige Leichen und Neustarts später treffe ich den Obermottz, den

ich in einen U-Bahn-Schacht locke. Dort erwischt ihn der Zug frontal – flatsch! Dieses Häufchen war einmal ein Schurke. Ich sehe den "Meister", erfahre, daß ich es tatsächlich geschafft habe und wache auf – nur, um am Ende von einem Polizeiaufgebot erschossen zu werden.

So kurz wie die Story, so lang war auch Thomas' Spielversuch: Gerade mal 30 Minuten brauchte er, bis er das Teil komplett gelöst hatte. Meinereiner saß immerhin

85 Minuten dran, aber ich schäme mich nicht deswegen. Die Vorstellung, die Rolle eines psychopathischen Killers ("Madman") zu spielen, ist nicht ohne Reiz, das Gameplay bietet indes wenig Überraschendes, geschweige denn Sensationelles. Gegenstände untersuchen, aufnehmen, Klamotten anziehen, ausziehen, Geg-



▲ Meine Reise ist zu Ende

ner umnieten, Karten in Schlitzstecken... – alles schon einmal dagewesen. Schade eigentlich, denn das beiliegende Tagebuch läßt mehr, viel mehr erwarten.

Die "Obendraufsicht" ist nicht so mein Fall, und auch das kleine "Zoom-in-Fenster" bietet lediglich stark pixelige Einzelheiten. Nur die Musik schafft etwas Spannung und hält mich bei Spiellaune. Würden die sieben Leichen nur die Hälfte kosten, hätte ich ja ein Auge zugedrückt, aber so...

Halt, etwas Positives gibt es: die Geschwindigkeit, in der das Game abläuft. Empire hat aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Und wir werden in der nächsten ASM sehen, daß sie in einem anderen Genre noch deutlich bessere Karten haben.



Urteil: 7

ANNEHMBAR

<div></div>	Grafik:	8
<div></div>	Sound:	9
<div></div>	Ablauf:	6
<div></div>	Atmosphäre:	7
<div></div>	Preis/Leistung:	5

Träume sind eben doch Schäume



Der neue Polo. Das schönste Menü für Ihre Festplatte.

Zuerst laden Sie unseren elektronischen Katalog auf Ihrem PC und machen mit dem neuen Polo eine kleine Probefahrt. Dann steigen Sie zur Abwechslung auf das PC-Spiel „Ping Pong Polo“ um.

Und mit einem VW-sich über Btx noch schnell Katalog, Spiel und Decoder

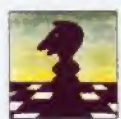


Online-Decoder holen Sie die neuesten Informationen. können Sie ab sofort bei

uns bestellen. Technische Anforderungen und Bestellmodalitäten über die Polo-Infoline 01 90-21 15 21 (DM 1,15/Min. MPS) oder über Fax-On-Demand 0 81 06-36 65 55, Dokument-Nr.11111. Wann bestellen Sie Ihr Menü?



Der neue Polo. So vielseitig kann klein sein.



Drunter und drüber

ACES OF THE DEEP

PC (386DX33, 4 MB RAM),
ca. 90 DM, Hersteller: Dyna-
mix, USA, Muster von: Her-
steller.

Der heiße Kampf im kalten Naß:
Historisch exakt wie kein zwei-
tes Spiel setzt uns ACES OF THE
DEEP in die Todesnaßzellen der
U-Boote im II. Weltkrieg.

Eine Trendwende wird
deutlich: War es bislang
immer so, daß die Deut-
schen in absolut jedem
Kriegsstrategiespiel die verdiente Rol-
le der schließlich unterlegenen Böse-
wichte übernahmen, so dreht Dynamix
den Spieß jetzt um. Die neue U-Boot-Si-
mulation der Amerikaner setzt sich
nämlich ausschließlich mit der Rolle
der deutschen U-Boot-Streitkräfte
während des Zweiten Weltkriegs aus-
einander.

Ohne irgendwie Partei zu beziehen,
beschreibt das Handbuch auf über 130
Seiten die Geschichte des deutschen
U-Boot-Kampfs im Nordatlantik von
1939 bis 1945. Neben historischen Zah-
len und Fakten werden sogar einzelne
Kapitäne und Marineoffiziere ausführ-
lich vorgestellt. Doch natürlich ist **Aces
of the Deep** kein Historiensinken
zum Nachlesen, sondern eine Action-
Simulation zum Nachspielen.

So gibt es für Einsteiger die "Single
Mission"-Option, in der zehn histori-
sche und zwei fiktive Einsätze abge-
taucht werden. Man bekommt dabei das
Gefühl und die Erfahrung für das Hand-
ling eines U-Boots, um schließlich eine
ganze Kapitänskarriere zu beginnen. Ei-
ne gute Option: Die Karriere beginnt in
einer von sechs verschiedenen Zeitab-
schnitten des Krieges. Wählt man z.B. als
Beginn das Jahr 1939, schippert man
zunächst relativ ungefährdet durch die
Weltmeere. Aber Einsätze ab dem Jahr
1943 (dem "decline", wie das Programm
meint) sind wegen der Übermacht der
Alliierten schon brandgefährlich.



▲ Blick durchs Periskop aufs Ziel

Aces of the Deep ermöglicht allerdings,
auch die heiße Phase des U-Boot-
Kriegs etwas zu vereinfachen. Dafür
gibt es das Realismus-Menü, in dem
z.B. eine unbegrenzte Anzahl von Torpe-
dos gewählt oder das eigene Boot bei
Feindkontakt relativ unsichtbar für den
Gegner gemacht werden kann. Aber mal
ehrlich: Wie reizvoll bleibt das Spiel
dann noch?

Aces of the Deep hat als historische
Simulation ohnehin das Manko, in vie-
len Missionen ein wenig zu gemächlich
dahinzuschippern. Schließlich bestand
der Lieblingseinsatz der Deutschen
darin, ungeschützte Konvois niederzu-
metzeln. Nur im Falle eines Geleit-
schutzes wird es spannender, beginnt
vielleicht eine Verfolgungsfahrt über
und unter Wasser. Ansonsten sind wirk-
lich nur die späten Kriegsjahre heraus-
fordernd – wenn Reaktionsschnellig-
keit und Übersicht gefordert sind.

Mit den Einrichtungen eines U-Boots
kommt man lobenswerterweise schnell



▲ Atmosphäre pur selbst im Auswahlbildschirm

zurecht. Periskop, Brücke und die Seekarten sind schnell erreich-
bar und leicht zu bedienen. Das grafische Einerlei in der engen
Konservenbüchse wird durch das schön animierte Schaukeln der
Wellen im Periskopblick oder auf der Brücke nett durchbrochen.
Überhaupt, die Grafik: Hi-Res ist nicht angesagt, aber es gibt schnel-
le Kampfszenen mit Rauch, Don-
ner und Gloria samt ein wenig Vek-
torgrafik und Gouraud-Shading.

Der Sound, na ja, er plätschert
gewissermaßen passend vor sich
hin und kommt erst im Kampf-
getümmel so richtig in Fahrt.
Besonders witzig: die deutschen
Zurufe an Bord mit englischem
Akzent!

Aces of the Deep sieht man das
Bemühen an, als historisch exak-
te Simulation Maßstäbe setzen zu
wollen. Die Atmosphäre ist dank Grafik und Story stimmig, aber sie
wird Actionfans ohnehin egal sein. Wer ausschließlich Kurs auf
heiße Unterwasserfights nehmen will, wird mit Aces of the
Deep nur teilbefriedigt – und flüchtet womöglich schnell
wieder zur Gummiente in der Badewanne.



▲ Schick: Ein deutsches U-Boot auf Tauchfahrt



▲ Tödlich: Das Boot kann mit mehreren Torpedoarten ausgerüstet werden



Urteil: 8

ANNEHMBAR

	Grafik:	9
	Sound:	8
	Ablauf:	7
	Dauerspaß:	7
	Realitätsnähe:	11

Der zweite Weltkrieg als wahrheitsgetreue U-Boot-Routine – aber seit wann muß Action realistisch sein?

CALL AND PLAY

Versandanschrift:

S. Geratz

Papenweg 15

46487 Wesel

Versandtelefon:

02803 - 1359

02803 - 8530

02803 - 719

Fax:

02803 - 8161

Ladenlokale Softwarehouse:

46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922

47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483

47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904

Ladenpreise Variieren!!!!

Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr



PC 3,5"

7thSword o. Magic DA x67,95
1942 Pacific Air War DA 89,95
A-Train + Constr. Set DV 44,95

Aces of the Deep DV x79,95

Aces over Europe DV 69,95
Across the Rhine DV x89,95
Al Quadim DV 79,95
Alone L the Dark 2 DV 79,95
Amored Fist EV 69,95

Amored Fist DV x84,95

Anstoss DV 67,95
Anstoss World Cup DV 49,95
Anstoss+World Cup DV 79,95
Aladdin DA x67,95

Battle Bugs DV 59,95

Battle Isle 2 DV 79,95
Break Thru DA 47,95

Bundesl. Manager Hatrick DV 74,95

Burning Steel 2 DV 84,95
Cannon Fodder DV 59,95
Cannon Fodder 2 DV LV.
Christoph Kolumbus DV 79,95

Colonization DV 89,95

Cool Spot DA 54,95
Das schwarze Auge 1 DV 79,95

Das schwarze Auge 2 DV 74,95

DSA 2 Speech Pack DV 36,95

Dawn Patrol DA 77,95

Day of Tentacle DV 84,95
Delta 5 EV 67,95
Delta 5 DV xx79,95
Der Baulöwe DV x87,95
Der Clou DV 79,95
Der Patritzier DV 79,95
Der Planer DV 79,95
Der Planer Data DV 39,95
Desert Strike EV 59,95
Deviland DA 56,95
Die Siedler DV 74,95

DOOM 2 DA 87,95

54 neue Level Doom2 EV 29,95
Dogfight DA 34,95
Dreamweb DV 79,95
Elder Scrolls EV 67,95
Erben der Erde DV 79,95
F117 A Nighthawk DA 34,95
F14 Fleet Defender DA 89,95
F14 Fleet Def. Data DA x47,95
F15 Strike Eagle 3 DA 34,95
Formula One Gr. Prix DA 34,95
FIFA Soccer DV 64,95
Flugsimulator 5.0 DV 119,95
Gabriel Night DV 69,95
Gunship 2000 DA 34,95
Hand of Fate DV 67,95
Hanse deluxe DV 39,95
Indy Car Racing DA 49,95
Indy Car Data DA 29,95
Indy Car Paint Kid EV 34,95
Indiana Jones 4 DV 47,95
Ishar 3 DV 64,95
Jungle Strike EV 67,95
Lollypop DV 74,95

Lode Runner DV 67,95

Lukas Classic Adventure Compi-
lation bestehend aus: DV 99,95

o Indiana Jones 3
o Loom
o Maniac Mansion
o Monkey Island 1
o Zack Mc Kracken

Versandkosten: Ab 250 DM Portofrei/ Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90DM (Zustellgebühr schon incl.) zuzügl. 3,-DM
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = englische Version

X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / LV. = Spiel in Vorbereitung



Under
a Killing
Moon 99,95

2400 MB Spaß auf 4 CD's
Engl. Sprachausgabe mit dt. Untertiteln

PC 3,5" PC-CDRom

Lords of Realm DV 69,95
Mad News DV 74,95
Master of Magic DV x89,95
Master of Orion DA 89,95
Mortal Combat DA 49,95
Monkey Island 2 DV 47,95
NASCAR Racing LV.
Pinball Dreams DA 59,95
Pinball Dreams Data DA 35,95
Pinball Fantasies DA 59,95
Pirates Gold DA 34,95
Pizza Connection DV 79,95
Police Quest 4 DV 69,95
Populus 2 DV 34,95

Quarantine DV 79,95

Ravenloft DV 79,95
Rings Medusa Gold DV 74,95
Robinsons Requiem DV 59,95
Rüsselsheim DV 64,95
Sam & Max DV 84,95
Sim City 2000 DV 79,95
Sim City 2000 Data DV 34,95
Sim Earth DV 34,95
Sim Farm DV 79,95
Simon the Sorcerer DV 79,95
Simon the Sorcerer 2 DV x79,95
Space Simulator EV 84,95
SSN 21 Seewolf DV 69,95
Star Trek 2 DV 79,95

Star Crusader DV 79,95

Subwar 2050 DV 89,95
Subwar 2050 Data DV 47,95
Superhero League -
of Hoboken EV 67,95
Syndicate DV 79,95
Syndicate Data DV 36,95

System Shock DV 74,95

Theme Park DV 74,95
Tie Fighter DV 89,95
The Horde DA 67,95

Transport Tycoon DV 89,95

Tubular Worlds DA 67,95
U.F.O. Enemy Unkn. DV 89,95
Ultima 7 DV 34,95
Ultima 8 DV 74,95

Universe DV 67,95

Weebee Worlds DA 47,95
Werewolf KA50 DA x67,95
Wing Armada DA 64,95
Wings of Glory DV x87,95
World of Lemmings 3 DA x59,95
WWF 1 DA 19,95
WWF 2 DA 29,95
X - Wing DA 84,95
B - Wing DA 39,95
X - Wing Upgrade DV 49,95



89,95 Master
of
Magic

komplett deutsch auf 3,5"

PC-CDRom

DXXM 1 Utilities mit- EV 29,95

900 Level und Leveleditor

Dogfight DA 34,95

Ecstatica DA 87,95

Erben der Erde DV x79,95

Eye of Beholder 1-3 DV 87,95

F117 A Nighthawk DA 34,95

F14 Fleetdef. Gold DA 89,95

F15 Strike Eagle 3 DA 34,95

Falcon Gold DA 89,95

Form. One Grand Prix DA 34,95

CD FIFA Soccer DV 67,95

Grandest Fleet DA 69,95

Gunship 2000 DA 34,95

Ishar 3 DV 79,95

CD Inferno DV 94,95

Jungle Strike EV 74,95

Journeymen Project DV 44,95

Larry 6 DV 67,95

Lord of Midnight DV x79,95

Little Big Adventure DV x89,95

Lost Eden DV LV.

CD Lode Runner DV 79,95

Lukas Clas. Advent.- DV 99,95

enthält:

Indiana Jones 3 / Loom

Maniac Mans. 1 / ZackMc Kracken

Wichtige Mitteilung !!

Zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft haben wir uns entschlossen,
den Paketen NICHT den "Weihnachtsgeschäftsschreiber" oder andere,
übliche Präsente beizulegen.

Statt dessen werden wir einen angemessenen Geldbetrag der
DEUTSCHEN KINDERKREBSHILFE E.V.
zu Verfügung stellen.

Wir glauben, das wir hier auch in Ihrem Namen, sinnvoll handeln.

Diesbezüglich bedanken wir uns bei all unseren Kunden und

Geschäftspartnern für das in uns gesetzte Vertrauen und wünschen

Ihnen und Ihren Angehörigen ein besinnliches Weihnachtsfest

und einen guten Rutsch ins neue Jahr

Ihr Call & Play Team

Christoph Kolumbus DV 89,95

Creature Shock DA LV.

Crime Patrol EV 89,95

CD Cyclmania DA 74,95

Dark Forces DA LV.

Das schwarze Auge 1 DV 64,95

CD Das schwarze Auge 2 DV x79,95

CD Dawn Patrol DV 79,95

Day of Tentacle DV 89,95

Der Clou DV 79,95

Der Patritzier DV 87,95

Der Planer + Data DV 84,95

Desert Strike EV 59,95

Die Höhlenwelt-Saga DV x87,95

Dragon Lore DV x79,95

Dreamweb DV 74,95

CD DOOM 2 DA 79,95

und neu auf dem Markt 2 CD's

mit neuen Levels für DOOM 1+2

800 MB Daten u.a. vier excl.

Episoden f. DOO EV 47,95

CD Magic Carpet DV x89,95

Mega Race DV 67,95

Might & Magic 3-5 DV 87,95

CD NHL Hockey DV 79,95

Myst DA 79,95

CD Noctropolis DA x89,95

CD Novastorm DV 79,95

CD Oldtimer DV 84,95

Outpost DV 79,95

CD PGA 486 Golf DA 89,95

Pinball Deluxe DA 67,95

Pirates Gold DV 34,95

Police Quest 4 DV 79,95

CD Quarantine DV 79,95

Quest for Glory 4 DV x84,95

CD Rebel - Assault DV 79,95

PC-CDRom

Reunion DV 69,95

Rings Medusa Gold DV 69,95

CD Rise of the Triad EV 59,95

Rise o.t. Robots LV.

Saga of Aces Comp. DA x84,95

Sam & Max DV 89,95

Shadow of Cram EV 89,95

Sim City DV 84,95

Simon the Sorcerer DV 79,95

CD Star Crusader DV 89,95

Star Crusader Data DV 39,95

CD Strike Comander und Privateer DA 84,95

Incl. aller Missionen und Speech

CD Star Trek 1 DV 69,95

Subwar 2050 + Data DV 89,95

Syndicate + Data DV 89,95

CD System Shock DV x87,95

T.F.X. DV 84,95

The Horde DV 79,95

CD Theme Park DV 74,95

Tie Fighter DV LV.

CD Transport Tycoon DV 89,95

U.F.O. DV 89,95

Ultima 8 + Speech DV 89,95

Under Killing Moon DV 99,95

CD U.S. Navy Fighter DA x89,95

Wild Blue Yonder DA 67,95

Wing Armada DA 79,95

CD Wing Comander Teil 1 und 2 DA 67,95

Incl. aller Zusatzmissionen + Speech

CD Wing - Comander 3 DA x99,95

oder als Limited Edition mit Video, T-Shirt ect. 124,95

Wolfpack DV 67,95

Original Creativ Labs - Soundkarten

Soundblaster Pro Stereo 159,-

Soundbl. 16 Value Edit. 199,-

Soundbl. 16 Multi CD 289,-

Soundbl. 16 Multi CD - mit ASP Chip/MPU 401 349,-

Mitsumi CD-ROM FX001D

Doublespeed/Kodak CD fähig mit Controller 249,-

Gravis Joystick - Analog Pro 64,95

Gravis Game Pad 45,95

Joystick Standart 29,95

Y-Adapter für 2 Joysticks 29,95

In letzter Minute!!!!

Limitierte Auflage auf einer CD

CD Colonization und Civilization DV x109,95

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton. Preisliste Kostenlos.

Irrtümer vorbehalten



Sklaverei. Barbarei. Verzweiflung. Tod. Du bist der einzige, der die verlorenen Seelen aus ihrer Gefangenschaft befreien kann – und sei es mit dem Gnadenschuß.

Endzeitstimmung. In einer bizarren Gegend herrscht Salrac, das personifizierte Böse, über die wenigen Überlebenden. Mit Ketten gefesselt oder zu Zwangsarbeitern versklavt, haben sie kaum Aussicht auf Rettung. Es sei denn, jemand fände die Einzelteile des sagemuwobenen Light-

BLACKHAWK

PC, ca. 100 DM, geplant für: Super NES, Hersteller: Interplay, England, Muster von: Hersteller.

stone und stellte sich Salrac im Kampf auf Leben und Tod.

Dank Interplay gibt es diesen Retter: einen namenlosen PC-Besitzer, der sich die Shotgun greift und durch vier Welten mit jeweils vier Levels wandern muß. Die Sklaven helfen bei der Suche und geben wertvolle Hinweise. So erfährt der Spieler von wiederverwendbaren Brückenschlüsseln, Laserbarrieren, die er ausschalten muß, Bomben, denen er ausweichen sollte, von geheimen Räumen hinter Wasserfällen, usw.

Mittels Tastatur wird die Spielfigur gesteuert: <S> für Gewehr nehmen oder am Rücken befestigen (um zu klettern oder in Geheimgängen zu verschwinden), Cursortasten zur Fortbewegung (Cursor links und Leertaste zum purzelbaumartigen Vorwärtsrollen, wenn die Waffe nicht in der Hand liegt), Leertaste oder <Return>, wenn man schießen will usw... Apropos schießen! Da zeigt sich Blackhawk von einer bei Interplay bisher eher ungewohnten Seite, denn zimperlich geht es in der vorliegenden englischen Version nicht gerade zur Sache. Die bulligen Gegner enden nach ein paar Treffern als Bluthäufchen. Auch den Sklaven kann man

TÖDLICHER IRRTUM



▲ Bis zum Endgegner ist es ein langer Weg

den Gnadenschuß geben. Der Lebenssaft beschmiert daraufhin spritzend die Wände. Nett! Mit diesen Features wird das ansonsten durchweg spannende Baller-Adventure kaum Chancen haben, den wachsamen Augen der deutschen Jugendämter zu entgehen. Aber vielleicht wird es ja auch eine Version für den deutschen Markt geben, die weniger brachial zur Sache geht.

Die Chancen bestehen, denn das Spiel hat viel mehr als nur Ballereien zu bieten: Da sind Rätsel zu knacken, Bomben, Energie und andere Extras zu finden, und natürlich muß man stets aufpassen, wo man hinlatscht. Oft genug ist eine unscheinbare Schwelle auf dem Boden der Auslöser für schweren Kugelhagel.

Von der Grafik bin ich ein wenig enttäuscht, hier hätte man wesentlich mehr herausholen können. Die düsteren Farben passen sich zwar der Allgemein Stimmung des Spiels an, aber viel Abwechslung ist nicht drin. Dafür ist die Levelgestaltung gut gelungen. Spann-



▲ Keine Sportübung, sondern Deckung

durchaus ihre Reize hat, mangels echter Originalität von einem Hitstern aber weit entfernt ist.



Urteil: 9

GUT

	Grafik:	9
	Sound:	9
	Ablauf:	9
	Dauerspaß:	9
	Idee:	2

Da blutet nicht nur das Herz

◀ Die kann man leider nicht befreien – nur in Ruhe lassen oder erschießen

SOFTWARE SALE

SHOPS

VERSAND

Bielefeld · Kavalleriestr. 8
Bremen · Bahnhofsplatz 9
Hannover · Marktstr. 47
Hildesheim · Osterstr. 24
Nienburg · Schlossplatz 19

31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Sammelnummer:
Tel.: (05021) 910416
Fax: (05021) 910403-04

Preis* = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar - Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

FAST 100 VERSCHIEDENE LÖSUNGSHILFEN AB 13,90 DM LIEFERBAR!

1889	DV	79.90DM	Iron Cross	EA	79.90DM	The 7th Sw. of M.	DA	69.90DM	Kind of Magic	DV	49.90DM	A-Train Classics	DV	44.90DM	World Cup USA '94	DV	54.90DM
1942-Pacific Air War	DA	89.90DM	Ishar 3	DV	69.90DM	Theme Park	DV	79.90DM	Kings Quest Collect.	DA	84.90DM	Aufschwung Ost	DV	64.90DM	World of Lemmings	DA	54.90DM
1944 - Acr. the Rhine	DV	89.90DM	Jungle Strike	EA	69.90DM	Tie Fighter	DV	89.90DM	Kings Quest 7	EA	in Verb.	Award Winners Gold	DA	69.90DM	WWF European Ramp.	EA	29.90DM
7th Sword of Mendor	DA	69.90DM	Jurassic Park	DV	69.90DM	Tower Assault	DV	54.90DM	Koshan Konspiracy	DA	89.90DM	Battle Team	DA	49.90DM	Z	??	in Verb.
Absolute Zero	??	in Verb.	KA-50 Hokum	DV	69.90DM	Transport Tycoon	DV	89.90DM	Lands of Lore	DV	49.90DM	Battle Isle Data 2	DA	49.90DM	Zeewolf	??	in Verb.
Aces of the Deep	DV	79.90DM	Kick off 3	DV	64.90DM	Turrican 2	DA	69.90DM	Last Dynasty	DV	in Verb.	Battletoads	DA	39.90DM	Zeppelin	DV	69.90DM
Aces over Europe	DV	79.90DM	Kind of Magic	DV	69.90DM	UFO	DV	89.90DM	Legend of Kyrandia 2	DV	104.90DM	Bazooka Sue	DV	79.90DM	Zero	DA	64.90DM
Across the Rhine	DV	79.90DM	Kingdoms of Germany	DV	69.90DM	Ultima 7	DA	39.90DM	Legend of Kyrandia 3	??	in Verb.	Beneath a Steel Sky	DV	64.90DM	Zool	DA	19.90DM
Aladdin	DA	69.90DM	Kings Quest 6	DV	79.90DM	Ultima 7 II	DA	79.90DM	Leis. Suit Larry 6	DV	79.90DM	Benefactor	DA	49.90DM	Zool 2	DA	49.90DM
Alien Breed	DA	59.90DM	Kings Quest 7	??	in Verb.	Ultima 8 - Pagan	DV	84.90DM	Leisure Suit Larry C.	DA	84.90DM	Big Four	DA	64.90DM	Zonked	DA	44.90DM
Alien Breed 3	DA	54.90DM	Lands of Lore	DV	64.90DM	-Speech	DV	44.90DM	Lemmings DP	DA	69.90DM	Body Blows Galactic	DA	49.90DM			
Alien Legacy	DA	69.90DM	Last Dynasty	??	in Verb.	Ultima Underworld	DV	74.90DM	Lemmings III	DA	69.90DM	Bump n Burn	DA	54.90DM			
Alien Logic	??	in Verb.	Leis. Suit Larry 6	DV	74.90DM	Ultima Underworld 2	DA	74.90DM	Littl Devil	DA	79.90DM	Bund. Man. 3	DV	79.90DM			
Alone in the Dark	DV	84.90DM	Legend of Kyrandia 2	DV	74.90DM	Ultimate Body Blows	DA	54.90DM	Little Big Adventure	DV	89.90DM	Campaign 2	DA	74.90DM			
Alone in the Dark 2	DV	84.90DM	Leis. Suit Larry 6	DV	74.90DM	Universe	DA	69.90DM	Live Action Football	??	in Verb.	Cannon Fodder 2	DA	in Verb.			
Alone in the Dark 3	??	in Verb.	Lemmings 2	DA	49.90DM	Unlimited Adventures	DV	79.90DM	Lode Runner	DV	69.90DM	Caribbean Desaster	DV	69.90DM			
Al-Qadim	DV	79.90DM	Lemmings 3	DA	64.90DM	Victory at Sea	EA	79.90DM	Lode Runner	DV	69.90DM	Chartbreaker	DV	64.90DM			
American Civil War	??	in Verb.	Links 386 Pro	DA	89.90DM	Virtual Pool	??	in Verb.	Lolipop	DA	69.90DM	Chaos Engine	DA	49.90DM			
Anstoss	DV	69.90DM	Links Banff SVGA	EA	44.90DM	Warlords 2	EA	79.90DM	Lords of Midnight	DV	in Verb.	Christoph Kolumbus	DV	74.90DM			
-World Cup Edition	DV	54.90DM	Links Belfry SVGA	EA	44.90DM	-Datadisk	EA	69.90DM	Lords of the Realm	DV	69.90DM	Civilization	DA	74.90DM			
Arche Pool	DA	34.90DM	Links Bighorn SVGA	EA	44.90DM	Werewolf KA 50	EA	69.90DM	Lost in Time	??	in Verb.	Cool Spot	DA	59.90DM			
Archon Ultra	DV	79.90DM	Links Castle P. SVGA	EA	44.90DM	Wing Comm. Armada	DA	69.90DM	Lost in Town	??	in Verb.	Cyberspace	DV	in Verb.			
Arena-Elder Scrolls	EA	69.90DM	Links Firestone SVGA	EA	44.90DM	Wings of Glory	DV	in Verb.	Lothar Matthäus II	DV	in Verb.	Darkestone	??	in Verb.			
Arena-Elder Scrolls	DV	69.90DM	Links Innisbr. SVGA	EA	44.90DM	Wizardry 7	DV	84.90DM	Lucas Arts Cl. Adv.	DV	99.90DM	Das schwarze Auge	DV	74.90DM			
Armored Fist	DV	in Verb.	Links Mauna K. SVGA	EA	44.90DM	Woodruff	DV	in Verb.	Lucas Arts Cl. Sim.	DA	79.90DM	Dawn Patrol	DV	69.90DM			
Armored Fist	DV	84.90DM	Links Pebble B. SVGA	EA	44.90DM	World Cup Year Y94	DA	69.90DM	Mad Dog Mc Cree 2	EA	84.90DM	Deadly Racer	??	in Verb.			
A-Train Classics	DV	44.90DM	Links Pinehurst SVGA	EA	44.90DM	World of Lemmings	DA	64.90DM	Mad News	EA	84.90DM	Death or Glory	DV	84.90DM			
Aufschwung Ost	DV	69.90DM	Lion King	DA	69.90DM	World Tennis Ch.-ship	EA	59.90DM	Mag. Carpet	DV	39.90DM	Deluxe Paint 5	DV	69.90DM			
Award Winners Gold	DA	69.90DM	Live Action Football	??	in Verb.	World War 2	DA	74.90DM	Maniac Mansion 2	DA	74.90DM	Der Clou	DV	69.90DM			
B-Wing (X-Wing M. 2)	DV	44.90DM	Lode Runner	DV	79.90DM	WWF European Ramp.	EA	69.90DM	Mechwarrior 2	DA	84.90DM	-Datadisk	DV	44.90DM			
Battle Bugs	DV	69.90DM	Lolipop	DV	74.90DM	Xenobots	DA	74.90DM	Mega Race	DV	69.90DM	Der Patrizier	DV	69.90DM			
Battletoads	DV	in Verb.	Lords of Midnight	DV	in Verb.	X-Wing	DA	84.90DM	Menzoberranzan	DA	in Verb.	Der Schatz im Silbers.	DV	79.90DM			
Battletoads 2	DV	64.90DM	Lords of Power	DV	79.90DM	X-Wing Mission 2	DV	44.90DM	Mega Race	DV	69.90DM	Die Box Vol. 1	DV	49.90DM			
Bazooka Sue	DV	79.90DM	Lords of the Realm	DV	69.90DM	X-Wing Upgrade Kit	??	in Verb.	Might & Magic Triol.	DV	84.90DM	Die Box Vol. 1	DV	49.90DM			
B.C. Raicer	DA	69.90DM	Lost in Town	??	in Verb.	Z	??	in Verb.	Might & Magic Triol.	DV	84.90DM	Doppelgänger	DA	39.90DM			
Beneath a Steel Sky	DV	69.90DM	Lost Vikings	DV	79.90DM	Zephir	??	in Verb.	Mission Critical	DA	79.90DM	Doppelgänger	DA	39.90DM			
Big Four	DV	64.90DM	Lothar Matthäus	DV	69.90DM	Zepplin	DV	79.90DM	Mr. Blooby	DA	44.90DM	Dreamweb	DV	69.90DM			
Biosphere	??	in Verb.	Lothar Matthäus II	DV	in Verb.	Zonked	DA	44.90DM	Myst	DA	89.90DM	Dungeon Master 2	??	in Verb.			
Blackhawk	??	in Verb.	Lucas Classic Adv.	DV	99.90DM				Navy Fighters	DA	89.90DM	Eishockey Manager	DV	74.90DM			
Bloodnet	DA	69.90DM	M 1 Tank Platoon	DA	34.90DM				NHL Hockey Y95	DA	89.90DM	Elfmans	DV	49.90DM			
Body Blows	DA	59.90DM	Mad News	DV	79.90DM				Noctropolis	DA	89.90DM	Elisabeth 1	DV	59.90DM			
Break Thru	DA	49.90DM	-Extrablatt	DV	39.90DM				Oldtimer	DV	84.90DM	Elite 2	DV	59.90DM			
Bundesliga M. 3	DV	84.90DM	Mad TV	DV	39.90DM				Outpost	DV	84.90DM	Eye of the Beholder 1	DV	39.90DM			
Burning Steel	DV	79.90DM	Magic of Endoria	DV	79.90DM				-Planet Pack	EA	in Verb.	Eye of the Beholder 2	DV	39.90DM			
-Data 1	DV	39.90DM	Maniac Mansion 2	DV	84.90DM				Panzer General	??	in Verb.	F-117 Nighthawk	DA	39.90DM			
-Data 2	DV	39.90DM	Master of Magic	DA	89.90DM				PGA Tour Golf 486	DA	89.90DM	Fields of Glory	DV	69.90DM			
-Scenario Editor	DV	39.90DM	Masters of Orion	DA	89.90DM				Phantasmagoria	DV	in Verb.	FIFA Int. Soccer	DV	49.90DM			
Burning Steel 2	DV	84.90DM	Mech Commander	DA	89.90DM				Phantasmagoria	EA	in Verb.	Final Conflict	??	in Verb.			
Campaign 2	DA	79.90DM	Mechwarrior 2	DA	89.90DM				Phoenix Fighter	EA	69.90DM	Flashback	DV	64.90DM			
Cannon Fodder	DA	64.90DM	Mechwarrior 2	DA	89.90DM				Pinball Deluxe Edition	DA	74.90DM	Formula 1 Grand Prix	DA	39.90DM			
Caribbean Desaster	DV	79.90DM	Mechwarrior 2	DA	89.90DM				Pinball Illusions	DA	in Verb.	Goblins 2	DV	74.90DM			
Chaos Engine	DA	54.90DM	Mechwarrior 2	DA	89.90DM				Pirates Gold	DV	39.90DM	Goblins 3	DV	69.90DM			
Chartbreaker	DV	69.90DM	Mechwarrior 2	DA	89.90DM				Police Quest 4	DV	79.90DM	Gunship 2000	DA	39.90DM			
Christoph Kolumbus	DV	79.90DM	Mechwarrior 2	DA													



Das Dingeling

DADD ist ja ein Ding, dachte ich, als ich nach etwa vier Stunden Dauerhüpfens ein kleines Püschchen machte. Was anfangs noch ein Spiel wie viele andere war, entwickelte sich zu einem richtigen Süchtigmacher.

Da haben wir den Salat! Nein, eigentlich stimmt das nicht, es müßte vielmehr "da haben wir die Äpfel, Karotten, Glühbirnen, Eistüten usw." heißen. Genau jene sind dank der

forsten – und jede hat ihre kleinen Besonderheiten.

Eigentlich ein Unding, daß Jack ganz allein auf sich gestellt ist. Na ja, wenigstens besitzt er nur vier Leben weniger als eine Katze, kann im Lauf des Spiels noch einige hinzugewinnen, und Ihr helft ihm bei seinen Abenteuern. Entweder sammelt der gute Mann alle Items ein (die bringen so nebenbei auch ein paar Pünktchen aufs Konto bzw. verbrauchte Energie sofort zurück) oder er sorgt dafür, daß alle, aber auch wirklich alle Dinge ihre Energie verlieren. Pech nur, daß sein "Sauger" immer wieder neu geladen werden muß. Also nix wie hin zu den Konvertern, die eigens diesem Zweck dienen.

Zum Aufladen bekommt Jack Flash wahlweise in der Eiswelt, der Naturwelt, der Spacewelt oder der Fabrikwelt viele Gelegenheiten, was – wie ich nach einer Weile einsehen mußte – leichter gesagt ist, als getan. Mit anderen Worten: **Der Aufstand der Dinge** zeigt seine wahren Qualitäten erst, wenn man schon eine Weile gespielt hat.

Da gibt es z.B. eine sogenannte B-Ray-Brille, die einem versteckte Plattformen offenbart (sofern man das Ding findet und auf dem Riechkolben plaziert). Oder das Kamera-Pad: auch ein feines Ding, mit dem Ihr Euch die jeweilige Umgebung ansehen könnt.

Florian meint:

Bösartige Blumen, komische Karotten, grimmige Gebisse und diabolische Dampfbügeleisen – DADD zieht alle Register des Absurden. Hätte man bei der technischen Ausführung genauso viele Ideen verwirklicht wie bei der Story, hätte ich glatt für einen Hitstern plädiert, denn so liebevoll konzipierte Jump'n'Runs für den PC findet man selten.

»GUT«

DER AUFSTAND DER DINGE

PC, Registrierung: 69 DM, Hersteller: Caps Software Design, 89075 Ulm, Muster von: NBG EDV, 93133 Burglengsfeld.



▲ Das kommt davon, wenn man Kuckidont futtert



▲ Auf der Plattform: Klarlux-Gläser von Gleiss



▲ Bröckchen for Bröckchen for Bröckchen

Experimente eines verrückten Professors zum Leben erwacht und bilden einen eigenen Staat namens "Dingstown". Nun ist die höchste D(r)inglichkeitsstufe erreicht: Jack Flash macht sich mit einem Succ-O-Matic auf die Socken, um den Dingen auf den Grund zu gehen. Vier verschiedene Stationen mit diversen Unterlevels sind zu durch-



▲ Vorsicht Kamera (auch für Nichtjapaner)

Manchmal finden sich für diesen Zweck sogar Fenster, die man nicht einmal putzen muß, harhar. Mittels Teleporter könnt Ihr Euch auch mal wegbeamten lassen, was aber nicht unbedingt heißt, daß

Ihr dadurch einen Vorteil habt. Mehr sei an dieser Stelle nicht verraten. Was DADD vor allem auszeichnet, sind der Humor und die Levelgestaltung, bei der man vor Überraschungen niemals sicher ist. Beispiel:



▲ Gestatten: Dingens Kirchen

Ihr marschiert über eine "Brücke", und deren einzelne Bauteile lösen sich nach dem Betreten in nichts auf. Zu dumm, wenn der Held auf einer Felskante landet, plötzlich in der Luft hängt und dann nach unten segelt. Hier gilt: Je höher, desto platsch, also schaut zwischen-durch mal runter, ob Jack wenigstens eine weiche Landung erwarten darf. Paulchen Panther in gleicher Situation würde dumm aus der Wäsche gucken, Jacks Mimik ändert sich leider, leider nicht. Und: Ihr müßt sehr viel Geduld mitbringen, denn der Spielspaß entwickelt sich erst allmählich. Aber wie heißt es doch so schön: Gut Ding will Weile haben. In diesem Fall garantiert keine Lange-weile.



Urteil: 9

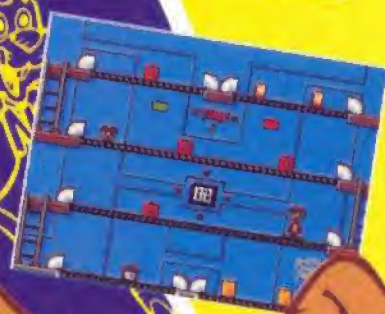
GUT

	Grafik:	9
	Sound:	7
	Ablauf:	10
	Humor:	10
	Steuerung:	7

Selbst der Vetter aus Dingsda hätte seine Freude

Nestlé®
Nesquik®

Wer hilft Quiky, die geheime Rezeptur wiederzufinden?



Stellt Euch vor: Das Buch mit der geheimen NESQUIK-Rezeptur ist verschwunden – die Seiten sind in alle Winde verweht. Aber mit Eurer Hilfe kann die Welt vor einer NESQUIK-Krise bewahrt werden.

5 Levels müßt Ihr schaffen: den finsternen Wald, unter Wasser, ins ewige Eis, durch die Wüste und hoch ins Weltall. Keine Angst –

Zauberballons und andere Helfer machen Euch stark gegen die Feinde wie Spinnen, Krebse oder Roboter. Natürlich gibt es auch eine Extraportion NESQUIK – damit schafft Ihr doch glatt den Bonus-Level, wetten?

Also hasenschnell bestellen bei:

Kennwort: Tricky Quiky Games
Postfach 61 61 61
60382 Frankfurt

10 DM in bar oder als Verrechnungsscheck beilegen. Absender nicht vergessen!

Dieses Spiel kann ich wirklich empfehlen!





Kleiner Held mit großer Klappe

Nicht nach dem Sinn fragen, sondern lachen (und kaufen), das könnte das Motto dieses Werbe-games sein.



▲ Wetten, daß diese Tomate Böses im Schilde führt?

Darf ich Euch Tom Long vorstellen? Tom ist ein rotfrecher Junge (sorry, boy, aber das ist die Wahrheit...), der wie alle rotfrechen Jungs eine Freundin hat. Oder vielmehr nicht mehr hat. Das liegt aber nicht etwa daran, daß sie ihn verlassen hätte, vielmehr ist sie von Don Tomato geschnappt und in ein Computerprogramm entführt worden.

Das Ganze sieht aus wie diverse LucasArts-Adventures. Es gibt z.B. wirklich tolle Grafik, die direkt dem "Toonland" von Disney entsprungen sein könnte, und sogar die Steuerung über eine Befehlsleiste,

langanhaltenden Spielspaß erhofft. Spaß hat man zwar tatsächlich – aber doch nur für kurze Zeit, weil das Spiel zum überwiegenden Teil aus Dialogen besteht: Die ent-

TOM LONG

PC (VGA, Maus, 10 MB auf Festplatte), 10 DM, Hersteller: **McCain/Promotion Software**, 72072 Tübingen, Muster von: **Hersteller.**

halten zwar eine ganze Menge Gags, aber fangen bald an, sich zu wiederholen.

Die Rätsel sind logisch und leicht, also genau das Richtige für alle, die bei komplizierteren Adventures schnell gefrustet sind. Für echte Fans des Genres bietet das Game dagegen kaum mehr als eine Zwischenmahlzeit. Bleiben die zehn Mark als Argument: Billiger kann's bessere Unterhaltung kaum geben.



▲ Die Zeitlok bringt Tom zu Robin Hood und in andere Abenteuer hinein

bei der man Symbole anklickt und dann mit einem Pfeil über den Screen düst, um beim gewünschten Gegenstand erneut "Klick" zu machen. Ganz schön professionell für ein Werbegame. Hut ab!

Mit Werbesprüchen wird man während des Spiels fast völlig verschont. Dafür wird enttäuscht, wer in Anlehnung an das Sprichwort "Nomen est omen" einen



Urteil: 9

GUT

Grafik:	10
Sound:	7
Ablauf:	9
Dauerspaß:	7
Humor:	10

Genug Witz für wenig Geld

PC/IBM CD-ROM

10 JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGIE DT. ANL.	49,90
7TH GUEST	39,90
ACES OF THE DEEP KOMPL. DT. *	89,90
ACES OF THE PACIFIC	85,90
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	89,90
AIR COMBAT inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES D.HB.	89,90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH	69,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89,90
ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH	99,90
APOGEECOMPANION - SHAREWARE GAMES -	35,90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75,90
ARMORED FIST DT. HANDB. Update-fähig	79,90
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	39,90
BATTLEHAWKS 1942	39,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DEUTSCH	89,90
BATTLEISLE II SCENERY - ERBE DES TITAN - K. D.	54,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH	79,90
BETRAYAL AT KRONOR	59,90
BIO FORGE KOMPL. DT.	95,90
BITMAP-BROTHERS COMPILATION INCL. XENON 2 / GODS/MAGIC POCKETS/SPEEDBALL 2/CADAVER *	79,90
BLOODNET DT. ANLEITUNG	69,90
BURNING STEEL inkl. MISSIONS KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	75,90
CAMPAIGN KOMPL. DT.	85,90
CD-CADDYS	19,90
CHESSMASTER 3000 / KARPOV	29,90
CINEMANIA - MICROSOFT - 1995 FILMDATENBANK	139,90
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON DE LUXE	89,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CLOU KOMPL. DEUTSCH	85,90
COLONIZATION KOMPL. DEUTSCH	89,90
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99,90
CORRIDOR 7	49,90
CREATURE SHOCK DT. HANDBUCH *	99,90
CRIME PATROL	89,90
CRITICAL PATH SVGA	29,90
CRUISE FOR A CORPS	29,90
CYBERRACE KOMPL. DT.	29,90
CYCLEMANIA	79,90
CYCLONES *	75,90
DARK LEGIONS - SSI -	69,90
DARK SUN - SHATTERED LANDS -	79,90
DARK SUN II - WAKE OF THE RAVAGER -	85,90
DAS SCHWARZE AUG: DSK KOMPL. DT.	69,90
DAVID BOWIE - JUMP - WINDOWS	75,90
DAWN PATROL DT. HANDB.	85,90
DEPTH DWELLERS (inkl. 3D-BRILLE)	44,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
DER PLANER inkl. DATA DISK KOMPL. DT.	89,90
DESERT STRIKE	69,90
DOGFIGHT DT. HANDBUCH	35,90
DOOM UTILITIES (900 NEUE LEVELS)	29,90
DOOM 2 UTILITIES CA. 100 LEVEL	49,90
DOOM II - HELL ON EARTH - DT. ANL.	89,90
DRAGON LORE - LEGEND BEGINS -	79,90
DRAGONS LAIR DT. ANL.	59,90
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
DUKE NUKEM II & BLAKE STONE VV - VOLLVERSION -	55,90
ECSTASIA DT. ANL.	89,90
EIGHTBALL DELUXE 2.0 (FLIPPER)	59,90
ELITE 2 - FRONTIER - KOMPL. DT.	39,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EPIC PINBALL SHAREWARE	9,95
ERIC THE UNREADY	29,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL 1	24,90
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	89,90
F14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	89,90
F14 TOMCAT + 5 SPIELE DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE III DT. HANDBUCH	35,90
F15 STRIKE EAGLE II	29,90
FALCON 3.0 GOLD inkl. SCENERIES	99,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB.	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDBUCH	35,90
FOTOSHOW: CHINA/ALASKA/NEUSEELAND	44,90
GERMAN ONLY VOL. 2 KOMPL. DT. - SHAREWARE	29,90
GOBLINS 2 DT. ANL.	99,90
G.O.L.D. - TOPWARE - (SHAREWARE)	39,90
GRANDEST FLEET DT. ANL.	75,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH	35,90
HARPOON	29,90
HEIMDALL 2 DT. ANLEITUNG	69,90
HELL DT. ANL. *	99,90
HERBERT GROENEMEYER CD-ROM / CD AUDIO	34,90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65,90
HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH *	89,90
HORDE KOMPL. DT.	89,90
HOT NEWS II	25,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPLETT DEUTSCH	69,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	119,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	39,90
INFERNO KOMPL. DT.	89,90
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.	85,90
INVEST KOMPL. DT.	29,90
IRON ASSAULT *	99,90
IRON HELIX	49,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE D.A.	19,90
JUNGLE STRIKE *	79,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	49,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	89,90
KINGS QUEST 7 PRINCE-LESS BRIDE *	89,90
KOLUMBUS KOMPL. DT.	89,90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DT.	109,90
KYRANDIA 3 - MALCOM'S REVENGE - KPL. DT. *	119,90
LARRY 1-6 COLLECTION DT. ANL. *	89,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - DT. ANL.	39,90
LEISURE SUIT LARRY 1	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6	85,90
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	29,90
LEMMINGS 3 DT. ANL. *	69,90
LHX ATTACK CHOPPER & BIRDS OF PREY	39,90
LINKS GOLF	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH	95,90
LODERUNNER DT. HANDB. *	85,90
LOLLYPOP DT. ANLEITUNG	69,90
LOOM	49,90
M1 TANK PLATOON	29,90
MAD DOG MCCREE II	55,90
MAGIC CARPET KOMPL. DT.	95,90
MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE - KOMPL. DT.	89,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	29,90
MEGA RACE	49,90
MENZOBERRANZAN *	79,90
MICROCOSM DT. ANL.	34,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT.	39,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3-5	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONTY PYTHON'S COMPIL. WASTE OF TIME	89,90
MYST - WINDOWS - SVGA	99,90
NASCAR RACING DT. ANLEITUNG *	99,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDBUCH	85,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	95,90
NOMAD DT. ANLEITUNG	59,90
NOSTRADAMUS (BIOGRAFIE/PROPHEZIEHUNGEN)	84,90
NOVASTORM DT. ANL.	85,90
OLDTIMER KOMPL. DEUTSCH	89,90
OUTPOST - SIERRA/DYNAMIX - KOMPL. DT.	69,90
PANZERGENERAL - SSI - *	79,90
PATRIOT	44,90
PC-JURIST WINDOWS (HGB/BGB/StGB)	84,90
PEGASUS 4.0 - SHAREWARE -	39,90
PEGASUS 5.0 - SHAREWARE - 2 CDs	29,90
PGA TOUR GOLF 486 DT. HANDB.	85,90
PHOTO CD: AUSTRALIEN/IRLAND/AEGYPTEN	24,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL.	69,90
PIRATES! GOLD DT. HANDBUCH	35,90
POLICE QUEST 1	29,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT.	89,90

PC/IBM CD-ROM

PRINCE - SYMBOL INTERACTIVE -	105,90
PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT. HANDB.	89,90
PROJECT TODESLADDE	29,90
QUEST & FUN (KINGS Q 5 / LARRY 5 / RED BARON)	75,90
QUANTINE KOMPL. DT.	89,90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34,90
ranTRAINER KOMPL. DT. *	99,90
RAPTOR - VOLLVERSION -	59,90
REBEL ASSAULT	54,90
RETRIBUTION DT. ANL. *	79,90
RETURN TO ZORK	49,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DEUTSCH	75,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
RISE OF THE ROBOTS DT. ANL. *	89,90
ROBOCOP 3 & DUNE 1	39,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON / ACES EUROPE / ACES PACIFIC DT. ANL.	89,90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT.	95,90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANLEITUNG	89,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. inkl. SCENERIES	39,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION	99,90
SHAREWAREPERLEN 3	39,90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES - KOMPL. DT.	119,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	34,90
SIM CITY 2000 & DATA DISK KOMPL. DT.	95,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	85,90
SPACE ACE DT. ANL. *	85,90
SPACE QUEST 1	29,90
SPACE QUEST 4	49,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	85,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75,90
SPRACHLABOR BOEDER (ENGL./FRANZ./LATEIN)	134,90
STAR TREK 25TH ANNIV. / SPRACHAUSGABE	79,90
STARCONTROL 1 & 2	39,90
STARCRUSADER KOMPL. DEUTSCH	99,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	89,90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	29,90
SUBTRADE - RETURN TO IRATA - DT. VERS.	75,90
SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH	99,90
SUPREMACY + 5 SPIELE DT. ANL.	19,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DT.	85,90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXP. - DT. HANDB.	89,90
TENNIS CUP II	29,90
THE GREATEST COMPILATION inkl. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	29,90
THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN -	79,90
THEME PARK KOMPL. DT.	29,90
TORNADO	65,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT. HANDBUCH	65,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	95,90
TRANSWORLD KOMPL. DEUTSCH	29,90
TZ-STRIP BLACK JACK DT. ANL.	34,90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANL.	99,90
ULTIMA 8 - PAGAN - inkl. SAP KOMPL. DT.	79,90
ULTIMATE FOOTBALL	79,90
UNDER A KILLING MOON DT. HANDBUCH	114,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL. DEUTSCH	99,90
VIRTUAL VEGAS (VOICE RECOGNITION)/WIN	49,90
VIRTUOSO KOMPL. DT. *	85,90
VISTA PRO 3.0 KOMPL. DT.	109,90
WALLS OF ROME	29,90
WARPLANES VOL. 1 - ENCYCLOPEDIA -	89,90
WHALES VOYAGE	29,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89,90
WIAL KATALOG-CD VIELE DEMOS/SPIELE-BESCHREIBUNGEN, CA. 500 MB	NUR DM 4,99
ODER GEGEN DM 8,00 IN BRIEFMARKEN FREI HAUS	
WILD BLUE YONDER	69,90
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 3 „LIMITED EDITION“	149,90
WING COMMANDER III DT. HANDBUCH	119,90
WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB.	89,90
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG *	89,90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99,90
WOODSTOCK DT. ANL.	49,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	85,90
WRATH OF THE GODS	89,90
X-WING COLLECTORS KOMPL. DT.	75,90
ZOOL 2 DT. ANL.	59,90

PC/IBM

1942 - PACIFIC AIR WAR - DT. HANDBUCH 3,5"	89,90
1990 - DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR '94 -	49,90
ACES OF THE DEEP DT. ANL.	85,90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT. ANL. *	59,90
ALIEN LEGACY DT. ANL.	85,90
ARMORED FIST DT. ANL. 3,5" Update-fähig	75,90
AUSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	69,90
BAULÖWE KOMPL. DT. / WINDOWS *	89,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFODDER 2 3,5" *	65,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5"	54,90
CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	75,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	89,90
COOL SPOT DT. ANL. 3,5"	54,90
DARK SUN - SHATTERED LANDS - KOMPL. DT.	85,90
DARK SUN II - WAKE OF THE RAVAGER -	79,90
DAWN PATROL DT. HANDB.	85,90
DAY OF TENTACLE - M. MANSION 2 - KOMPL. DT. VGA	89,90
DEAMONSGATE	79,90
DELTA - V - 3,5" (UP-DATE IN DEUTSCH)	75,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	85,90
DESERT STRIKE 3,5"	69,90
DEVILLAND DT. ANL. 3,5"	59,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME/DYNATECH/	54,90
WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	89,90
DIE VERHEXTE STADT KOMPL. DEUTSCH 3,5"	64,90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	65,90
DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL. 1 & 2	zusammen 59,90
DOOM II - HELL ON EARTH - DT. ANL.	89,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP)	89,90
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
EARTH SIEGE DT. ANL. *	79,90
ELDER SCROLLS - ARENA - 3,5"	85,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH	89,90
F14 FLEET DEFENDER DT. HANDBUCH 3,5"	89,90
F14 FLEET DEF. DATA DISK	49,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIFA INTERN. SOCCER DT. HANDBUCH 3,5"	69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	134,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3,5"	59,90
FRITZ 3 - CHESSBASE - KOMPL. DT.	149,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL	79,90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
GAMETEK COMPIL. inkl. ELITE 2 / NOMAD /	
HUMANS KOMPL. DT.	69,90
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85,90
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	49,90
HATTRICK - BL. MANAGER - KOMPL. DEUTSCH	89,90
HORDE DT. HANDB. 3,5"	69,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DEUTSCH	69,90
INDY CAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
INDY CAR TRACK PACK DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
INDYCAR PAINT KIT	39,90
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL. 3,5"	59,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	69,90
JUNGLE STRIKE 3,5" *	79,90
KA-50 HOKUM DT. ANLEITUNG *	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85,90

Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo. – Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

Wial

Versand Service GmbH

PC/IBM

KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	69,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 KOMPL. DT. VGA 3,5*	69,90
LEMMINGS 3 DT. ANL. *	59,90
LINKS PRO nur ab 386er VGA	99,90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45,90
LINKS SCENERY BIG HORN	49,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5*	49,90
LION KING DT. ANL. 3,5* *	69,90
LODE RUNNER KOMPL. DT.	69,90
LOLLYPOP KOMPL. DEUTSCH 3,5*	79,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	69,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5*	85,90
MASTERS OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	95,90
MASTER OF ORION – MICROPROSE – ENGL. 3,5*	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5*	89,90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG 3,5*	59,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5*	89,90
NASCAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5* *	75,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5*	85,90
OUTPOST KOMPLETT DEUTSCH	69,90
OVERLORD 3,5*	75,90
PANZERGENERAL – SSI – 3,5* *	85,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5*	64,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5*	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 3,5*	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5*	89,90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5*	39,90
QUARANTINE KOMPL. DT. 3,5*	69,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5*	69,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DEUTSCH 3,5*	85,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5*	85,90
RISE OF THE ROBOTS DT. ANL. 3,5* *	85,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANLEITUNG 3,5*	59,90
RUSSSELSSHEIM KOMPL. DEUTSCH	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	89,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5*	64,90
SIEDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5*	85,90
SIM CITY 2000 WEIHNACHTSEDITION KOMPL. DT. 3,5*	89,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE DT. ANL.	75,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5*	85,90
SPACE SIMULATOR V10 – MICROSOFT	99,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5*	85,90
STAR CRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5*	79,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5*	95,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES DT. ANL. VGA 3,5*	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM. *	59,90
STERNENSCHEIBE: DSA 2 KOMPL. DT.	89,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5*	39,90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5*	85,90
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	65,90
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – KOMPL. DT.	85,90
SUBWAR 2050 MISSION DISK KOMPL. DT.	49,90
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	89,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DT. 3,5*	85,90
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5*	73,90
THE FIGHTER KOMPL. DT. 3,5*	95,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5*	65,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH	95,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG	95,90
ULI STEIN – FLANER – (CARTOONS) 3,5*	84,90
UNIVERSE DT. ANL. 3,5*	79,90
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5*	69,90
VISTA PRO 3.0 KOMPL. DT.	139,90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5*	89,90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 2 – TANKS – 3,5*	75,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5*	79,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5*	59,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5*	59,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5*	49,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	59,90

PC/IBM Sonderposten

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT./VIDEO 5,25*	15,90
ACES OF THE PACIFIC DT. HANDB. 3,5*	34,90
ARCADE POOL DT. ANL. 3,5*	29,90
B17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH 3,5*	29,90
BATTLETECH 2 3,5*	24,90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25*	29,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5*	24,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5*	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5*	35,90
CLASSIC POWER COMP inkl. SPACE QUEST V / ACES OF THE PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COMBAT CLASSICS 2 COMPILATION 3,5*	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DEUTSCH 3,5*	29,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 3,5*	29,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 3,5*	39,90
DUNGEON MASTER DT. ANL. 3,5*	19,90
EPIC DT. ANLEITUNG 3,5*	34,90
ETERNAL 5,25*	24,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE K.D. 3,5*	29,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5*	39,90
F 1 – DOMARK – 3,5*	34,90
F 15 STRIKE EAGLE 3 DT. HANDBUCH 3,5*	35,90
FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5*	34,90
FIRST SAMURAI 3,5*	19,90
FLIGHT SIM TOOL KIT – DOMARK – 3,5*	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 3,5*	35,90
FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH 3,5*	39,90
FREDDY PHARKAS VGA 3,5*	39,90
GATEWAY II – HOMEWORLD – 3,5*	29,90
GENESIA 3,5*	29,90
GOAL – DINO DINIS – KICK OFF 3,5*	29,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH 3,5*	35,90
HARPOON 1,21	34,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 3,5*	34,90
ISHAR 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5*	24,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5*	35,90
INCA KOMPL. DEUTSCH 3,5*	39,90
INDIANA JONES 4 – FATE OF ... – KOMPL. DT. 3,5*	39,90
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5*	19,90
JIMMI CONNORS TENNIS GREAT COURTS 2 3,5*	19,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5*	34,90
JONATHAN KOMPL. DT.	24,90
KGB DT. HANDBUCH nur 5,25*	19,90

PC/IBM Sonderposten

KICK OFF 3! KOMPL. DT. 3,5*	34,90
L'EMPEREUR KOMPL. DEUTSCH 5,25*	15,90
LASER SQUAD DT. ANL. VGA 5,25*	19,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. 3,5*	24,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25*	29,90
MAD TV KOMPL. DT. VGA 3,5*	39,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5*	29,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA 3,5*	49,90
MONKEY ISLANDS 1 5,25*	12,90
NFL COACHES FOOTBALL 3,5*	29,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5*	15,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH 3,5*	49,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3,5*	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5*	34,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5*	34,90
POLICE QUEST 3	34,90
POPULOUS inkl. PROMISED LANDS 3,5*	29,90
POPULOUS 2 3,5*	29,90
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 3,5*	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5*	19,90
PUSH OVER DT. ANLEITUNG 5,25*	15,90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	19,90
RALLY DT. ANL. 3,5*	35,90
REACH FOR THE SKIES 3,5*	34,90
RED HELL KOMPL. DT. 3,5*	24,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 3,5*	19,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25*	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5*	35,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH 3,5*	29,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5*	29,90
SIM ANT KOMPLETT DEUTSCH 5,25*	15,90
SIM ANT – WINDOWS – PC DUAL	34,90
SIM EARTH KOMPLETT DEUTSCH 5,25*	19,90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL.	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 3,5*	34,90
SPECIAL FORCES 3,5*	34,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANLEITUNG 3,5*	29,90
STUNT ISLANDS KOMPLETT DEUTSCH 3,5*	29,90
SUMMER CHALLENGE 3,5*	19,90
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5*	19,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HB. 3,5*	55,90
TERMINATOR RAMPAGE DT. ANLEITUNG 3,5*	24,90
TEST DRIVE 3 3,5*	29,90
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN – 5,25*	12,90
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL. DT. 3,5*	39,90
ULTIMA 8 & SPEECHPACK KOMPL. DT. 3,5*	59,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5*	29,90
WINTER CHALLENGE – THE GAMES – 3,5*	24,90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 3,5*	15,90
WIZKID VGA 3,5*	19,90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25*	24,90
YSERBIUS – SHADOW OF – 3,5*	19,90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DT. nur 3,5*	39,90

Soundkarten/Zubehör

3-D MOUSE PAD VON BLUE BYTE	17,90
3 DO KARTE/CREATIVE LABS DT. HANDB. & SOFTWARE	749,00
3,5" HD „SONY“ FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT. HANDBUCH	199,00
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	319,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHTCONTROL THRUSTMASTER	185,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	85,90
JOYSTICK GRAVIS – SCHWARZ –	54,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	199,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
PANASONIC CD-ROM LAUFW. DR 562 B / DOUBLESPEED	339,90
PHOENIX FLIGHT & WGS – ADV. GRAVIS –	249,90
MAUSMATTE	6,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN / ALLE SOUNDK.	39,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	499,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	329,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB.	199,90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	109,90
SOUNDBLASTER PRO VALUE EDITION PANASONIC: DT. HANDBUCH	159,90
SOUNDWAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	499,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1	299,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YÖKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV –	399,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

Amiga

1990 – DIE 93ER EDITION – POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
3-D MOUSE PAD VON BLUE BYTE	17,90
ALADDIN DT. HANDB. *	69,90
APOCALYPSE DT. ANLEITUNG	49,90
ARMOUR GEDDON 2	49,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65,90
BATTLEFIELD CREATOR / BATTLEISLE KPL. DT.	59,90
BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	49,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65,90
BENEFACOR	49,90
BLOODNET DT. ANL. *	65,90
BLUE-BYTE COMPI. inkl. SIEDLER / CHAOS ENGINE & T2 ARCADE GAME	85,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55,90
CAMPAIGN 2 1 MB	69,90
CANNONFODDER 2 *	59,90
CHARTBREAKER KOMPL. DT. *	65,90
CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – inkl. LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS 1 / ZAK MCKRACKEN KOMPL. DT.	89,90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54,90
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	49,90
DAS SCHWARZE AUG: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DAWN PATROL DT. HANDB. 1 MB *	75,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1 MB	89,90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
DER CLOU – DIE PROFIDISKETTE – KOMPL. DT. *	45,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH – WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	54,90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	49,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	79,90
DREAMWEB KOMPL. DT. 1 MB *	69,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. 1 MB *	75,90

Amiga

FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	54,90
GLOBAL DOMINATION	65,90
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK – BUNDESLIGA – KOMPL. DT.	79,90
HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH	65,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 KOMPL. DT.	49,90
ISHAR III KOMPL. DT.	59,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59,90
K 240 – UTOPIA II – DT. ANLEITUNG	55,90
KID CHAOS DT. ANL.	59,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79,90
LEMMINGS 3 DT. ANL. *	55,90
LOLLYPOP DT. ANLEITUNG *	65,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	65,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49,90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	29,90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59,90
OVERLORD *	65,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59,90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	69,90
RISE OF THE ROBOTS DT. ANL. *	79,90
ROBINSONS REQUIEM KOMPL. DT.	65,90
RUSSSELSSHEIM (DETROIT) KOMPL. DT.	59,90
RUFF N TUMBLE DT. ANL. 1 MB	49,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	44,90
SIERRA SOCCER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	39,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE DT. ANL.	79,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB	54,90
STARLORD DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH 1 MB	59,90
TOWER ASSAULT *	39,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1 MB *	69,90
UNIVERSE DT. ANL.	65,90
WOODY'S WORLD DT. ANL. 1 MB	29,90
WORLD CUP COMPILATION inkl. GOAL / STRIKER / SENSIBLE SOCCER / CHAMP. MANAGER	59,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANL.	54,90
WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV / TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90

Amiga Sonderposten

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT.	29,90
4D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG	19,90
A-TRAIN 1 MB	39,90
ADRENALYN DT. ANL.	9,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34,90
APIOYA	29,90
ARCADE POOL DT. ANLEITUNG	24,90
ARCHER MOLEAN POOL BILLARD	34,90
ARMALYTE	15,90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29,90
AV88 HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	24,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	24,90
BLASTER DT. ANLEITUNG	19,90
BLITZKRIEG 1 MB	19,90
BLOB DT. ANLEITUNG	19,90
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	29,90
BRUTAL / CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29,90
BUDOKHAN 1 MB	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG	35,90
CHAOS ENGINE 1 MB	24,90
CHUCK ROCK 2 – SON OF CHUCK ROCK –	29,90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT. 1 MB	29,90
CREATURES 1 MB	19,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB	29,90
CYCLES – ACCOLADE –	29,90
CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	19,90
DISPOSABLE HERO	24,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 1 MB	39,90
DONK – SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG	19,90
DREAM TEAM COMPILATION inkl. SIMPSONS / WWF WRESTLING / TERMINATOR 2 DT. ANL.	29,90
DUNE 1 KOMPL. DT. 1 MB	34,90
ELITE 2 KOMPL. DT.	34,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	29,90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / ARCHER MC LEANS POOL / SHUTTLE / JAMES POND 2	39,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F16 COMBAT PILOT 1 MB	15,90
F17A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB	39,90
F29 RETALIATOR	29,90
FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH 1 MB	39,90
FLIGHT OF THE INTRUDER 1 MB	19,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEIT. 1 MB	35,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	15,90
GLOBULE	15,90
GOAL DINO DINIS DT. ANLEITUNG	29,90
GOBLINS 1 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19,90
GRAND PRIX CIRCUIT – ACCOLADE –	24,90
GUNBOAT – ACCOLADE – 1 MB	29,90
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB	35,90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL.	34,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	19,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. 1 MB	54,90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19,90
JAGUAR XJ 220	29,90
JIMMI WHITE SNOOKER	34,90
KINGS QUEST 1 DT. ANL. 1 MB	19,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	29,90
LARRY 3 1 MB	34,90
LEGEND OF FAERGHAIR KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL.	24,90
LOOM – LUCASFILM –	29,90
LORD OF THE RINGS KOMPL. DT. 1 MB	19,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Sonderposten nur solange Vorrat reicht!
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 6,00. Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Amiga Sonderposten

M1 TANK PLATOON DT. KURZANL. 1 MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MANCHESTER UNITED PREM. LEAGUE	29,90
MANHUNTER NEW YORK	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL.	29,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	54,90
MONSTERBUSINESS	9,90
MONSTERPACK VOL. 2 inkl. BEAST 2 / KILLING GAME SHOW / AWESOME	29,90
NICK FALDOS GOLF KOMPL. DT. 1 MB	19,90
OPERATION STEALTH 1 MB	34,90
PAPERBOY II DT. ANLEITUNG	19,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS	34,90
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 1 MB	29,90
PIRATES! DT. ANL. 1 MB	29,90
POLICE QUEST 1 1 MB	34,90
POLICE QUEST 2 - SIERRA - DT. ANL.	34,90
POLICE QUEST 3 1 MB	34,90
POPULOUS inkl. PROMISED LANDS	29,90
POPULOUS 2	29,90
POWERMONGER inkl. WW DATA DISK	29,90
PREMIERE MANAGER 2 1 MB	19,90
PRIME MOVER DT. ANLEITUNG	15,90
PUSH OVER	19,90
QUEST FOR GLORY 2 - SIERRA - DT. ANL.	39,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL.	35,90
R-TYPE 2	15,90
ROCKET RANGER & TV SPORTS FOOTBALL	19,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. 1 MB	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	15,90
SILENT SERVICE 2 1 MB	24,90
SIM ANT - MAXIS - 1 MB	24,90
SIM EARTH 1 MB	34,90
SKIDMARKS DT. ANL.	29,90
SOCCER KID	24,90
SPACE CRUSADE 1 MB	19,90
SPACE QUEST 1 - SIERRA -	29,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	34,90
SPACE QUEST 4 1 MB	34,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
SUBURBAN COMMANDO	19,90
SUPREMACY	29,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	15,90
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN	29,90
TORNADO - DIGITAL INTEGRATION - 1 MB	24,90
TOTAL CARNAGE	15,90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19,90
TROLLS DT. ANLEITUNG	24,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
URIDIUM II DT. ANL.	29,90
WAR IN THE GULF	29,90
WATERLOO DT. ANLEITUNG	19,90
WHALES VOYAGE	29,90
WING COMMANDER 1 MB	29,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL.	15,90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG	19,90
WOLFPACK (U-BOOT-SIMULATION) 1 MB	24,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE	19,90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	39,90
ZOOL DT. ANLEITUNG 1 MB	19,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	24,90
3,5" HD, "SONY" FORMATTED 10ER PACK	14,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MAUSMATTE	6,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS inkl. HARDWARE	74,90

Amiga 1200

BANSHEE DT. ANL.	59,90
BUBBLE & SQUEAK	59,90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH	75,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KD.	79,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL.	75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	45,90
HATTRICK - BUNDELIGA MANAGER 3 - KPL. DT.	79,90
KICK OFF 3 KOMPL. DEUTSCH	54,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT	79,90
LION KING DT. ANL. *	69,90
RISE OF THE ROBOTS DT. ANL. *	79,90
RUESSELSHEIM - DETROIT - KOMPL. DT.	59,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 4MB RAM	59,90
SUBWAR 2050 DT. ANL. *	75,90
SUPER STARDUST	59,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH	69,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN DT. ANL.	69,90

Zur Weihnacht auf Konsole

Achtung, Sega-Soft!

Masseninvasion der Cartoon-Games: Gleich drei Spiele, bei denen gezeichnete Comic-Charaktere die Hauptrolle spielen, stehen

Die Softwarefirmen blasen zum Großangriff auf das Weihnachtsgeschäft. Dabei gibt's auch reichlich Futter für Ever Mega Drive.



ins Haus. Von Time Warner kommen Sylvester & Tweety in: Caggy Capers. Wie bei den beiden Hauptpersonen zu erwarten, geht es darum, dem armen Kater zu einem wohlverdienten Frühstück zu verhelfen. Mit anderen Worten: Ihr dürft so lange das kleine gelbe Vögelchen verfolgen, bis es sich am Ende des Levels in sein Schicksal ergibt – sprich in Sylvesters Klauen. Dafür gibt's alle Jump'n'Run-typischen Accessoires und Gegenstände, die man mitnehmen und bei passender Gelegenheit einsetzen kann. Bemerkenswert ist, daß man im kleinsten Schwierigkeitsgrad nur Level 1 spielen kann. Will man höhere Runden sehen, ist auch der erste Abschnitt bereits deutlich schwieriger – und zwar durch mehr Hindernisse! Gar nicht übel, das Ganze, und die Animation verdient ein extradickes Lob (ich liebe die Szene, bei der Sylvester aus der Haut, oder besser: aus dem Fell, fährt!). Der Nachfolger von Tazmania ist da, hört auf

▲ **Sylvester und Tweety: Hungrige Katze sucht Frühstück!**

► **Urban Strike: Mehr Bomben, als USA und Irak zusammen haben**

den Namen Taz in: Escape from Mars und hat wohl den Ehrgeiz, aus dem Igel Sonic eine lahme Ente zu machen. Die Spin-Attacke erinnert jedenfalls nicht nur an das erste Game der Serie, sondern auch an eine ganz verwandte Verhaltensweise des blauen Überschall-Igels. Wenn man einmal alle Möglichkeiten gecheckt hat, wie man Taz steuern kann, und wenn man sich auch an das Tempo gewöhnt hat, macht das



▲ **Taz: Was krecht und fleucht denn da?**

◀ **Maximum Carnage: Peinliches Geprügel**

Game eine Riesenmenge Spaß. Es gibt zwar keine Paßwörter, aber durch die altbekannten Levels flitzt man einfach so durch. Natürlich walzt man alles platt, was im Weg steht.

Wenn das Game noch ein paar Ideen mehr hätte, die genauso zündend wären wie die Bomben, die Taz manchmal aus

Versehen verschluckt, dann, ja, dann wäre ein Hitstern sicher gewesen.

Gibt es etwas Schöneres als Vorurteile, die bestätigt werden? **Maximum Carnage** von Acclaim gehört sicher zu den Spielen, für die das zutrifft. Die Games zu den Hauptfiguren der Marvel Comics waren in der Vergangenheit eher für gepflegtes Gruseln vor dem Mega Drive gut. Trotzdem habe ich mir das Spiderman-Spiel in aller Ausführlichkeit angetan. Es handelt sich um einen *Streets of Rage*-Verschnitt, der locker die wohl schlechteste Mega-Drive-Grafik des Jahres auf den Bildschirm bringt. Als kleine Auflockerung gibt's mal einen Rollentausch, mal eine Klettereinlage, aber auch die retten nicht viel.

“Aller guten Dinge sind drei”, habe ich gedacht, als mir gleich drei neue Titel von Electronic Arts in die Hände fielen. **Urban Strike** ist der Nachfolger zu den Ballerknallern *Desert Strike* und *Jungle Strike*. Mit dem Hubschrauber düst man über feindliches Gebiet und hat bestimmte Missionen zu erfüllen: Gefangene befreien, Kontrollpunkte in die Luft jagen, Jeepfahrern den Weg zum Soldatenfriedhof zeigen... – Dabei muß man außer dem eigenen Schutzschild noch den Munitionsvorrat und die Tankanzeige im Auge behalten, was dem Ganzen eine leicht taktische Note gibt. Gegenüber den Vorgängern hat sich zwar nicht allzuviel getan, aber da auch bei denen schon das Motto galt: “The more you play it, the more you like it” (in freier Abwandlung einer bekannten Jeans-Werbung), sind die neuen Missionen schon Grund genug für ein kleines Freudenfest. Auch wenn ich als friedliebender Mensch lieber nicht an die Handlung denken darf: Das Game ist ein Hit!

Selbst wenn mancher vermuten würde, daß in der EA-Sports-Reihe außer Kirschkerne weitspucken jede gängige Sportart vertreten ist: Tennis hat bisher gefehlt! **IMG Tennis** schließt jetzt die



ZEIT FÜR

TECNOPLUS



Game Boy Power Adapter (TP203G)

Mit Hilfe des 6V Netzstrom-Adapters wird der Game Boy direkt mit Strom aus der Steckdose versorgt. So kann auf den Gebrauch von Batterien weitgehend verzichtet werden.

- ★ 6V Stromversorgung
- ★ 2,80 m langes Kabel für größtmögliche Bewegungsfreiheit.

empf. Verkaufspreis

14.99 DM

Game Boy Battery Pack (TP206)

Das Battery Pack für den Game Boy ist ein direkter Ersatz für Trockenzellenbatterien. Es ermöglicht bei voller Aufladung 10 Stunden kontinuierliche Spielzeit!

- ★ direkter Ersatz für Trockenzellenbatterien
- ★ konzipiert für 10 Std. kontinuierliche Spielzeit
- ★ bequem in das Batteriefach des Game Boy einzusetzen

empf. Verkaufspreis

34.99 DM

Game Boy Chargemate (TP209)

Dieses Ladegerät ist konzipiert für das Laden von 4 NI-cd wiederaufladbaren Batterien, oder des TecnoPlus Battery Packs (TP206)

- ★ entladbares/ wiederaufladbares Ladegerät
- ★ Platz für 4 NI-cd wiederaufladbare Batterien oder das TecnoPlus Battery Pack (TP206)
- ★ Entladefunktion verlängert die Lebensdauer der Batterien
- ★ LED Anzeige für einfache Handhabung
- ★ für den Gebrauch mit dem Nintendo Game Boy

empf. Verkaufspreis

24.99 DM

Fordern Sie unseren kostenlosen Prospekt an. Heute.

Die oben genannten Modelle sind auch für das Sega Game Gear erhältlich.

TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:

LEISURESOFT

GmbH

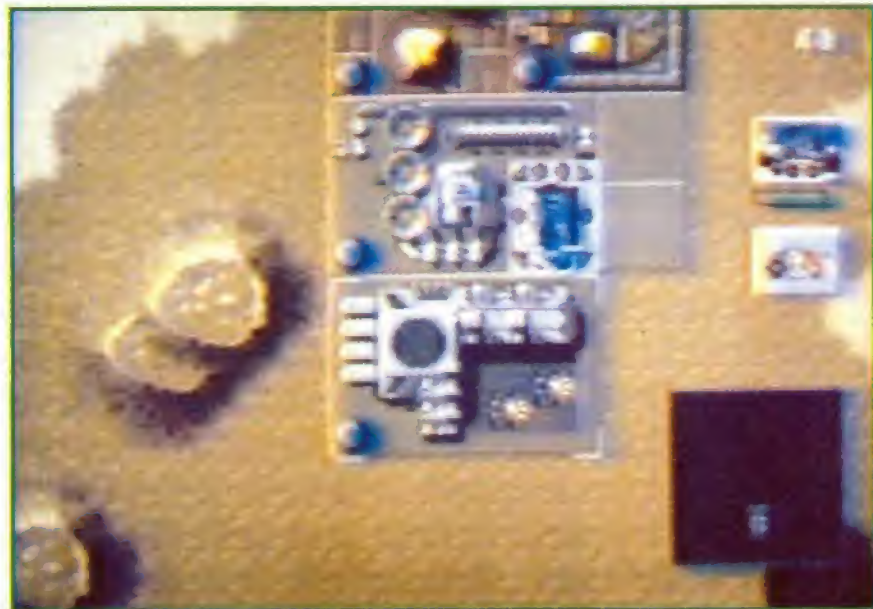
LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße 1
59199 Bönen, Deutschland
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16

Nintendo Game Boy, Sega, Game Gear und alle anderen eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Besitzers.



schmerzhaft Lücke und bietet neben allerlei Optionen auch noch eine Auswahl der weltbesten Spieler – wobei die deutschen Cracks allesamt übergangen wurden. Dafür ein Doppel-Buh! Ansonsten spielt sich das Teil ganz brauchbar,

▲ **IMG Tennis:**
Jetzt bloß keinen Doppelfehler!



wenn auch die Grafik nicht so berauschend ist. Insgesamt nicht übel, aber EA hat schon Besseres geliefert: Nach *Mario Andretti* und *NBA* ist es das dritte Game in der Serie, das nur guter Durchschnitt ist. Was ist los? Keine Enttäuschung bietet dagegen *NHL '95*. Reihenweise Verzückungen waren schon bei den ersten Versionen dieses Eishockeygames die Folge. Daran, daß es eines der besten Sportspiele überhaupt ist, hat man sich inzwischen gewöhnt, und man nimmt es als normal hin. Als Neuerungen gibt's diesmal ei-

▲ **Dune 2: Strategische Entscheidungen im Wettlauf gegen die Zeit**

▶ **Marko's Magic Football:** In der Kanalisation ist's gruselig



▲ **NHL '95: Neuauflage des Eishockey-Klassikers**

nen Ligamodus, schnelleren Ablauf und hübschere Grafik sowie eine strenge Trennung zwischen Vor- und Rückhand. Wer noch keinen der Vorgänger besitzt, hat langsam keine Ausrede mehr, um diese Lücke nicht zu stopfen...

Die Jungs von Domark scheinen kräftig *Soccer Kid* gespielt zu haben, bevor sie *Marko's Magic Football* programmiert haben. Auch hier zieht nämlich ein Fußballfan mit seinem Ball los und kickt die Feinde kaputt. Absolut megamäßig kommt dabei die Grafik rüber, spielerisch ist die Sache aber ein eher biederes Gehüpfe, das auch nicht gerade umwerfendes Tempo vorlegt. Last not least ein Produkt für alle, deren Feuer-

knopffinger schon angeschwollen sind: Täterätä und Vorhang auf für den Strategie-Klassiker *Dune II*. Es geht darum, Gebäude und Fahrzeuge zu bauen, Spice zu ernten und Kämpfe auszufechten – alles in Echtzeit. Weil in Sekunden schnelle Entscheidungen getroffen werden müssen – ob man lieber noch etwas Geld erwirtschaftet oder zum Angriff bläst, was als nächstes gebaut werden soll und wo man draufhaut –, kommt man ganz schön ins Schwitzen. Was vielleicht relativ langweilig klingt, hat schon bei zahllosen Amiga- und PC-Besitzern zu schlaflosen Nächten und viereckigen Augen geführt und wird sicher, sobald es einem Politiker in die



Name	Preis	Hersteller	Note
Sylvester & Tweet	129,95 DM	Time Warner	8/Guter Durchschnitt
Taz in Escape from Mars	129,95 DM	Sega	9/Megaschnell
Maximum Carnage	139,95 DM	Acclaim	5/Mangelhaft
Urban Strike	129,95 DM	Electronic Arts	11/Sehr Gut
IMG Tennis	129,95 DM	Electronic Arts	8/Annehmbar
NHL '95	129,95 DM	Electronic Arts	11/Sehr Gut
Marko's Magic Football	139,95 DM	Domark	8/Annehmbar
Dune 2	129,95 DM	Westwood/Virgin	11/Strategiehammer

Hände fällt, als Einstiegsdroge in die Welt der Strategiespielsucht verboten. Die Spielbarkeit ist trotz der fehlenden Maus beim Mega Drive enorm, außerdem gibt es sowohl Text als auch Sprachausgabe in deutsch. Nachdem es auf dem Mega Drive mit Strategiespielen ziemlich finster aussieht: mein besonderer Tip für diesen Monat!



LEMMINGS, THE NEXT GENERATION.
AUF DEM WEG INS NÄCHSTE JAHRTAUSEND.



LEMMINGS

Erhältlich für

PC CD-ROM

PC

Amiga





Alle Jahre wieder – schon seit 1989 trifft man sich in der Domstadt am Rhein regelmäßig, um sich oder was Neues zu sehen, um preiswert einzukaufen oder um sich einfach nur dem Trubel hinzugeben. Das diesjährige inoffizielle Motto der "Computer '94": Was wird aus dem Amiga?

Sich freiwillig in Messestreß zu begeben, das ist bei jeder einschlägigen Veranstaltung die heroische Tat diverser ASM-Redakteure. Die zwei jungdynamischen, quirligsprudelnden Kölnalhasen Vera und Jürgen gaben der Stadt am Rhein und der traditionellen Messe wieder mal die Ehre. Heraus kamen eine niederschmetternde Erkenntnis, einige Neuheiten und drei Tage lang Folterung der Zehen und Fußballen.

Harte Ware aus England

Obwohl der Schwerpunkt der Messe wieder bei den Amiga-Fachhändlern lag, zeigte sich hier und dort auch "Art-fremdes". Zum Beispiel machte IBM mit einem OS/2-Stand darauf aufmerksam, daß es ein Leben nach Windows auf dem PC geben kann. So wurde mit Hilfe eines Bauchredners, dessen Puppe freche Bemerkungen losließ, auf typische Probleme herkömmlicher Anwendungen hingewiesen – Probleme, die mit OS/2 natürlich gar nicht aufkommen sollen.

Acorn, die bisher mit dem Archimedes eher still und leise in der Ecke standen, zeigten in diesem Jahr ausgiebig, was Rechnersysteme mit RISC-Prozessor zu leisten vermögen. Das Modulkonzept des Acorn RISC-PC 600 brachte auch viele Amiga-Besitzer zum Staunen, zumal sich Multitasking, Multimedia und Windows auf dem Rechner nicht bekriegten, sondern gegenseitig voll unterstützten. Wir werden über dieses Rechnersystem noch ausführlicher berichten. Interessant ist aber, daß es inzwischen eine 486er-Karte gibt, die jeden echten 486er im Vergleich mit dem RISC-PC das Fürchten lehren kann.

Beim Amiga-Zubehör konnte man richtig zuschlagen. Vor allem Turbokar-

ten für den A1200 waren ein Renner. Außerdem wurden an vielen Ständen die Amiga-CD32-Lagerbestände verkauft – teilweise unter 280 DM. Sah man sich abends die Besucher mit den vollen Tüten und Taschen an, dann konnte man sicher sein, daß die Messe zumindest in dieser Hinsicht ein Erfolg war.

Spiel und Spaß

Neues gab es am Stand von Software 2000 zu bewundern. Harald Ewers präsentierte die Höhlenwelt, die wir in der letzten Ausgabe bereits testen konnten. Robert Reischmann stellte die Umsetzung des Erfolgstitels *Death or Glory* für den PC vor.

Magic Bytes scheinen unter den Repressalien eines Herrn Seehofer und seines Gesundheitswesens zu leiden! Nur so kann man sich **!BIING** für den Amiga erklären. Es handelt sich um die Management-Simulation eines Krankenhauses – aber was für eines. Die Ärzte und Schwestern haben zu Anfang den Bildungsstand mittelgroßer Gorillas, ihr Macho-Gehabe übertrifft das eines Don Juan, und die Patienten können einem nur leid tun. Beim Ansehen der ersten Version holten sich die ASM-Redakteure Lachkrämpfe und Atembeschwerden, die selbst nach intensiver

Therapie mittels Computermouse nicht mehr behoben werden konnten.

NEO aus Österreich präsentierten die Clou-Profi-Disk, die es jedem Hobbyeinbrecher unter anderem ermöglicht, sich in die Gemächer der Downing Street No. 10

oder in den Buckingham-Palast einzuschleichen. Auch neue Fluchtautos und Einbruchshilfen sind vorhanden. Des weiteren zeigte uns Niki Laber von NEO erste Ausschnitte von Whale's Voyage 2.

Bei Max Design konzentrierte man sich voll auf den Oldtimer, der

Quo Vadis, Amiga?

Die große Frage für die vielen Amiga-Besitzer war auf der Kölner Messe fest vorformuliert: Wie geht es weiter? Um ehrlich zu sein: Bis zum Ende der Veranstaltung kam keine Antwort. Auch die Händler, die wir besucht haben, müssen sich langsam der Tatsache stellen, daß die Produktion stockt und daß zur Zeit weder Amiga-Rechner noch -Ersatzteile nachgeliefert werden. Seit Monaten brodeln es in der Commodore-Gerüchteküche. Tatsache ist, daß seit September auch die deutsche Niederlassung Konkurs angemeldet hat und die Commodore-Story in Deutschland damit im Januar endet. Die Computer '94, die unter dem Namen "World of Commodore" schon seit Jahren Anlaufpunkt für Amiga-Besitzer war, könnte sich zwar kurzfristig in eine PC-Messe verwandeln, doch das Interesse der PC-Anbieter konzentriert sich auf Messen wie die CeBIT.

Bei den Spielen sieht es schon anders aus. Wenn viele Spielefirmen merken, daß sie in Köln eine gute Gelegenheit haben, Neues zu präsentieren, dann könnte sich über kurz oder lang auch eine reine Spielmesse in Köln etablieren. Über eines müssen sich Amiga-Besitzer jedoch klar sein: Auch ein gutes Schnäppchen auf der "Computer '94" kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß es der "Freundin" sehr, sehr schlecht geht. Und solange die Engländer um Da-

vid Pleasence und Colin Proudfoot, die nach bis dato unbestätigten Gerüchten beim "Buyout" von Commodore kräftig mitbieten, nichts produzieren und verkaufen, das irgendwie nach einem technisch verbesserten Amiga (Stichworte RTG, Triple-A, DSP, RISC) aussieht, wird der erste wirkliche Multimedia-Rechner noch schneller zum Auslaufmodell, als es jetzt schon der Fall ist.

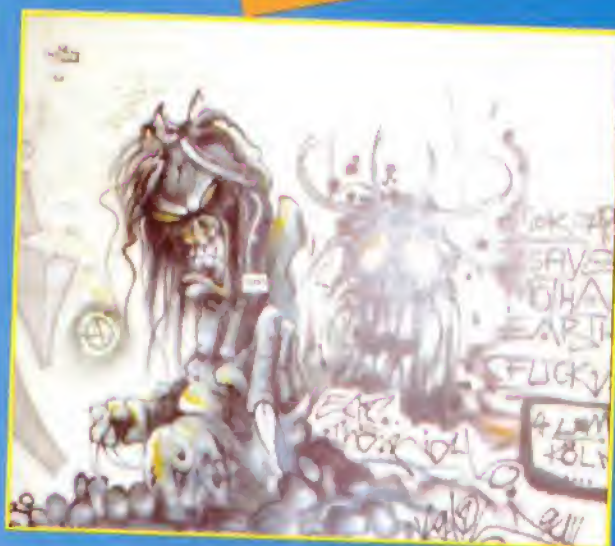
Jeder Tag, der ungenutzt verstreicht, ist ein guter Tag für andere Rechnersysteme. Und da schiele ich vor allem in Richtung Acorn, die sich auf der Messe mit einem außergewöhnlich großen Stand und einem schon jetzt erstaunlichen RISC-Rechnersystem präsentierten.

Auch der Spielebereich hat sein neues Lieblingskind, und das ist der PC mit CD-ROM. Was hier an Ressourcen "verbraten" wird, was hier an Programmflut ansteht, das zeigt nur, wo die Firmen ihr zukünftiges Einkommen sichern werden. Zwar tauchen auch noch genug Amiga-Produktionen auf, die Mehrzahl sind jedoch Konvertierungen vom PC.

Kurzum: Sollte sich in den nächsten Wochen (jetzt ist es gerade Mitte November) nichts im Bereich Amiga tun, dann ist das Weihnachtsgeschäft vorbei – und damit eine Ära der Computergeschichte. Was mir persönlich verdammt leid tun würde!

DAS UNFASSBARE WIRD WAHR:

IMPRESSIONEN



Sid Meier in Köln

Im Rahmen der Computer '94 stand uns Sid Meier, seines Zeichens *der* Strategie-Simulations-Experte, am Microprose-Stand Rede und Antwort.

ASM: Woran arbeitest Du nach dem Erfolg von *Civilization* und der Fertigstellung von *Colonization*?

Sid: Im Moment bin ich damit beschäftigt, diverse Umsetzungen von *Colonization* wie eine Mac-Version, eine modemfähige und eine Mehrspielerversion zu entwickeln; die dürften dann im 1. Quartal '95 auf den Markt kommen. Ferner arbeite ich gerade an einem Projekt, das sich mit dem amerikanischen Bürgerkrieg beschäftigt.

ASM: Willst Du also den beiden *Cs* – *Colonization* und *Civilization* – ein weiteres *C* (*Civil War*) hinzufügen und dann als "Der Mann mit den drei großen Cs" in die Game-Geschichte eingehen?

Sid (lächelt): Einen Namen habe ich für dieses Projekt noch nicht, aber das hört sich ganz nett an.

ASM: Hat Sid, der Strategie-Simulations-Experte, auch Spiele für andere Genres entwickelt?

Sid: Oh ja, selbstverständlich. Ich habe ganz anfangs mal einen Flugsimulator entwickelt. Außerdem war ich an "Pirates Gold" und an diversen anderen Projekten beteiligt.

ASM: *Colonization* ist von seiner Spielbarkeit her ziemlich begrenzt – sprich, man hat es nach relativ kurzer Zeit durchgespielt. Ist da eine langfristige Motivation möglich?

Sid: Aber sicher, ich habe es extra so entworfen, denn bei uns in Amerika zum Beispiel sind die Spieler sehr häufig darauf aus, einen höheren

Score zu erreichen. Außerdem kannst Du *Colonization* auch gegen Deinen Freund oder einen anderen Spieler spielen und dabei versuchen, dessen Highscore zu übertrumpfen.

ASM: Wie stehst Du zu neuen Technologien?

Sid: Die Entwicklung ist in den letzten Jahren irre schnell vorangeschritten. Gerade im Bereich der Grafik hat sich unheimlich viel getan. Wir werden sicherlich auch Schritt halten und in Zukunft verstärkt mit SGI-Maschinen (Silicon Graphics Industries) arbeiten, um noch bessere grafische Resultate zu erzielen.

ASM: Wie sieht Deiner Meinung nach die Spielezukunft aus?

Sid: Ich denke schon, daß die Genres wie Adventures, Rollenspiele und Simulationen auch in Zukunft ihren festen Platz auf dem Spielmarkt haben werden. Jedoch werden alle Games qualitativ hochwertiger sein, das heißt, mit noch mehr grafischen Effekten, noch besserem Sound und noch stärkerem Gameplay versehen.

ASM: Wie siehst Du das Medium CD-ROM?

Sid: Absolut positiv, hier hast Du viel mehr Möglichkeiten. Ich denke da nur an interaktive Movies, deren Leistungsfähigkeit bei weitem noch nicht ausgereizt ist. So können Spiele durchaus einen erzieherischen Aspekt enthalten. Du hast hier die Chance, Geschichte spielerisch lebendig zu machen und zusätzlich Spaß zu vermitteln. Dadurch erhältst Du dann natürlich auch eine hohe Qualität. Aber hier stehen eigentlich alle Türen noch offen.

ASM: Sid, wir danken Dir für das Interview.

REALITÄT UND...

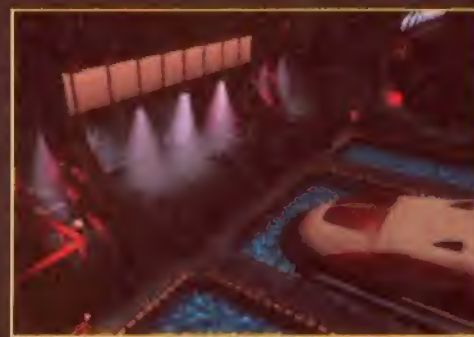


CYBERIA™

Realität oder Spiel? Cyberia bringt eine einzigartige Zukunftsvision auf Ihren Bildschirm, realer als jemals zuvor.

Das Jahr 2027: Terroristen beherrschen die gesamte Menschheit. Die Welt steht am Rande der Zerstörung, nachdem in den vereisten Einöden Nordasiens das ultimative Werkzeug für den jüngsten Tag gefunden wurde - Cyberia. In längst vergangener Zeit wurde es als Instrument des Friedens entwickelt. Jetzt wird es zum Werkzeug tödlicher Bedrohung gegen die Menschheit.

- Adventure- Arcade- und Denksport-Spielkombination
- Hochauflösende Full Motion Vollbild-Videos in noch nie dagewesener Qualität und Detailtreue
- State-of-the-art 3D-gerenderte Grafik mit lebensnaher Charakterbewegung synthetischer Schauspielers
- Fließende Integration von Hollywood-Filmtechniken wie Schnitte, Kameraschwenks, Zooms...
- Faszinierende Musik- und Soundeffekte von Thomas Dolby
- Voll digitalisierte lippensynchrone Sprachausgabe
- Zahlreiche unterschiedliche Handlungsabläufe mit atemberaubenden Actionsequenzen, verschiedenen Szenarien und Schwierigkeitsstufen



Für CD-ROM

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Interplay™

©1994 Xatrix Interactive Design, Inc. All rights reserved. Published by Interplay Productions Ltd.

Das Shareware-Magazin mit **CD-ROM!**

NEU!



Sämtliche im Heft beschriebenen Shareware-Programme sind auf der CD-ROM enthalten!

nur DM **16,80**

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

TRONIC-Verlag
Postfach 1870
37258 Eschwege

Seit November im Handel!

UNTERWEGS

schon bald einen Nachfolger erhalten soll. Erstmal jedoch wurde die Fahrsimulations-Engine für den Amiga 1200 gezeigt. Die ist zwar grafisch nicht so perfekt wie die für den PC, was allerdings nicht die Schuld des Programmierers ist (der hat im Gegenteil einen Preis für die Entwicklung verdient). Vielmehr liegt es am Amiga-Hersteller, der es seit Jahren versäumt hat, diesem Rechner mehr grafische Möglichkeiten zu geben. Wie dem auch sei, der zu erwartende "Oldtimer" für die AGA-Amigas läßt auf einiges hoffen.

Unter dem Label Funsoft tummelte sich alles, was dem Hause Softgold angeschlossen ist. Dieser Stand war einmal pro Stunde total von Zuschauern umlagert. Grund: ein Wissensquiz, bei dem die Teilnehmer reichlich Gimmicks gewinnen konnten. Zu sehen und auszuprobieren gab es reichlich: Wer wollte, konnte Bethesdas Delta V probefliegen, LucasArts' neuestes Star-Wars-Action-Adventure Dark Forces anspielen und nebenbei im neuesten Grafik-Adventure Vollgas aufs Pedal treten. Man konnte weiterhin Einblicke in Zephyr nehmen, das aktuelle Action-Adventure von New World Computing, in Lollypop von Rainbow Arts durch kunterbunte Welten hüpfen oder sich im ersten Martial-Arts-Spiel Rise of the Robots von Mirage gegen wildgewordene Robots zur Wehr setzen (siehe S. 94).

Am Stand von Electronic Arts führte Entwickler Peter Molineux seinen Überflieger Magic Carpet von Bullfrog vor, und die Schauspielergroßen Mark Hamill, Malcolm McDowell und Tim Curry waren in Origins neuestem Werk Wing Commander III – The Heart of the Tiger zu bestaunen.

Psygnosis hatte sein Lager außerhalb der Messehallen im "Hyatt" aufgeschlagen und hatte auch einige Neuheiten im Gepäck: Ecstatica ist ein Grafik-Adventure, das die neuartige Ellipsoid-Technik sehr stimmungsvoll in Szene setzt. Kennzeichen von Novastorm sind Silicon-Graphics-gereimte Landschaften und eine rasante 3D-Tour durchs Weltall. Noch in Arbeit befindet sich Terry Pratchetts Discworld, für das gerade der Übersetzer der Pratchett-Bücher eine kom-

plett deutsche Version schneidert. Von Mark Singleton gibt es ebenfalls Neues zu berichten. Er entwickelt den Ring der Nibelungen, der neben 3D-Landschaften und Full Motion Video auch Wagners Opernmusik darbietet.

Greenwood Entertainment zeigte sich echt bayerisch! Der Grund: Das Amt erscheint demnächst – eine Managementsimulation des Bürgermeisteramts in einer bayerischen Kleinstadt. Zünftig mit Lederhosen und Jodlerhut bekleidet, von weißblauem Interieur und diversen Ton- und Glasbierkrügen umgeben, gab das Greenwood-Team außerdem Einblicke in den ranTrainer, eine Fußball-Managementsimulation.

Bei Selling Points wurde Lords of the Realm präsentiert, dessen PC-CD-ROM-Version noch vor Weihnachten erscheint. Hier wird es neben einem Online-Tutorial auch eine Auswahl des jeweiligen Schauplatzes (England, Deutschland) geben, zusätzliche Optionen, die das Spielgeschehen beeinflussen, digitalisierte Sprachausgabe und eine mit 3D-Studio gerendertes Intro. Außerdem bekamen wir eine Betaversion von Pinball Illusions für den Amiga mit auf den Weg, eine konsequente Weiterführung des erfolgreichen Pinball-Automaten. The Horde erscheint für den PC, ebenso wie Marvin's Marvellous Adventure für Amiga 1200 und CD32.

Ansonsten gab es viele Verkaufsstände, an denen man zum Teil gar nicht so alte Produkte zu extrem günstigen Sonderpreisen erstehen konnte. Und natürlich gab es auch wieder den üblichen Messeramsch; wer allerdings die Augen offenhielt, der konnte unter Umständen wirklich das eine oder andere Schnäppchen machen. JB hatte kurz nach der Messe ein leeres Portemonnaie, dafür aber einen vollen Einkaufsbeutel...

Wie es weitergeht mit der Messe? Nun, der nächste Termin steht schon fest: Im November '95 will man wieder Aussteller und Besucher an den Rhein holen. Wie die Messe dann aussehen wird? Lassen wir uns überraschen. Vielleicht heißt es dann ja doch wieder: "Auf zur Amiga-Messe".



Illustre Gäste



▲ Fußballprominenz zu Gast bei Software 2000: Sepp Maier und Jimmy Hartwig, sowie Werner Krahe (Programmierer "Bundesliga-Manager")

Wer die Computer '94 etwas genauer verfolgte, konnte einige Promis entdecken. Am Software-2000-Stand tauchte am Freitag der ehemalige Torwart Nummer 1 – Sepp Maier – auf und veranstaltete mit dem ebenfalls Ehemaligen Jimmy Hartwig eine Gaudinumner der etwas anderen Art: Karaoke! Beim "gemeinen Volk" kam so richtig Wies'n-Stimmung auf, und die lieferte den stimmungsvollen Hintergrund der nicht immer so stimmungsgewaltigen Karaoke-



▲ Harald Ewers ("Die Höhlenwelt") im Messestieß

prüflinge. Die unters Volk gestreuten Gimmicks taten ein übriges.

Etwas ruhiger, aber dafür um so abgefahrenener ging's am Electronic-Arts-Stand zu, wo der Meister – Peter Molineux höchstpersönlich – sein neue-

stes Werk **Magic Carpet** vorführte.

Sid Meier, "Mister Strategie- und Simulation", gab sich am Microprose-Stand die Ehre und stellte dem geneigten Publikum nicht nur **Colonization** vor, sondern gab auch bereitwillig Auskunft über neue Vorhaben.

Ein weiterer Fußballmensch konnte an der Übungsfläche für **ranTrainer** von Greenwood in Augenschein genommen werden: Helmut Schulte, ehemaliger Trainer von St. Pauli, war am Freitag zugegen. Er gab den Kickern in spe, die ihr Können beim Torschußprobetraining prüfen wollten, letzte Ratschläge, wie der Ball noch härter ins Netz gedroschen werden kann. An den beiden anderen Tagen konnten sich die Besucher mit dem Sprachrohr von SAT.1, Werner Hansch, und ran-Moderator Johannes B. Kerner unterhalten. Auch die eigentlichen "Spielehersteller" waren zugegen: Am Stand von Software 2000 präsentierte Harald Ewers die "Höhlenwelt", Chris Hülsbeck brachte seine neueste CD an den Mann.

... FANTASIE ...



In der mystischen Welt von Warcraft müssen Sie in der Rolle heldenhafter Menschen oder bösartiger Orcs einen strategischen Kampf um Vorrherrschaft und Überleben führen. Mit unglaublichen Waffenarsenalen und mächtiger Magie kollidieren diese beiden Streitkräfte in einem Wettbewerb der List, des Intellekts und der Gewalt. Bauen und regieren Sie Ihre eigene mittelalterliche Festung. Zerstören Sie die Orc-Horden oder zerschmettern Sie die schwächlichen Menschen... Sie haben die Wahl!

- Option, entweder in der Rolle des Orcs oder des Menschen zu spielen
- Spiel läuft in Echtzeit
- Sie erschaffen und steuern unterschiedliche Kreaturen, wie Bauern, Schamanen o. Speerkämpfer
- 2-Spieler-Option über Modem oder Netzwerk
- 2 unterschiedliche Handlungsabläufe mit über 25 integrierten Szenarien
- Mehr als 20 zusätzliche frei formbare Szenarien garantieren unbegrenzten Spielspaß
- Reichhaltiger Soundtrack und digitale Sprache in der CD-ROM-Version



BILZARD
ENTERTAINMENT

Auf Diskette und CD-ROM

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

InterplayTM



FEEDBACK

Mast- und Schotbruch!

Was kann schon dabei herauskommen, wenn Binnenländer wie wir in See stechen? Die gestochene See wird schmerzgepeinigt zusammenzucken und sich wütend zur Wehr setzen. Anders liegt der Fall, wenn es darum geht, das kunterbunte Zeitschriften-Schiffchen ASM auf Kurs zu halten: Dabei hilft Ihr uns ja jeden Monat aufs neue – mit Euren Anregungen, Sprüchen, Nörgeleien, Gags, Tips und kritischen Anmerkungen. Macht weiter so – damit wir nicht am Ende in flaches Wasser abdriften. Unsere schrecklich nette Adresse für Eure schrecklich schönen Briefe ist wie immer:

ASM-Redaktion, Feedback, Postfach 1870, 37258 Eschwege



MATHIAS NEUMANN



What's los?

✉ Hallo, ASM-Rotaktion (Übersetzung von REDaktion). Vielen Dank fürs Abdrucken und das übliche Lob. Nun die Fragen:

1. Wo bleibt das Poster vom Redaktionsteam?
2. Kates neues Auto heißt Katharina.
3. Hey Peter, wo hast Du diese coolen Union-Jack-Hosenträger gekauft, die im Vorwort der ASM 11/94 abgebildet waren?

Scootboy

(Anm. d. Red.: 1. Wieviel gibst Du denn freiwillig dafür aus?

2. Schon mal einen weiblichen Kadett gesehen? Ich noch nicht.

kate

3. An einer hessischen Autobahntankstelle! Aber das glaubt mir ja sowieso wieder keiner...

sz)

Mega-Hit

✉ An die ASM: Erst mal möchte ich ein ganz dickes Lob an die Redaktion aussprechen. Das Adventure im letzten Heft (Anm. d. Red.: Gemeint ist natürlich das Diabologic-Abenteuer mit der schrecklich netten Red. in ASM 11/94) z. B. hat wirklich Spaß gemacht, die ganzen Zahlen zusammenzupuzzeln und sich danach den Kommentar oder das Geschehen anzuhören. Auch finde ich die Witze im Feedback sehr gut. Doch eine Kritik hab' ich schon noch. Ich finde, die Redaktion ist beim Bewerten der Spiele noch zu gutmütig. Man sollte schärfer an die Spieltests rangehen und nicht immer jedes halbgute neue, dahergelaufene Spiel als Mega-Hit bewerten. Ich hoffe, Ihr ändert Euch ein bißchen in der Bewertung.

Maik Brauer

(Anm. d. Red.: Nun mal halblang! Wir haben in drei aufeinanderfolgenden Ausgaben schlappe fünf Hitsterne vergeben und nicht einen einzigen Mega-Hit-Konvertierungen jetzt mal ausgenommen. In der 10/94 gab es z. B. nicht einmal ein

"Highlight des Monats". Wenn das nix ist...

kate

Wir versuchen schon, zunehmend "schärfer" zu bewerten. Dabei haben wir bloß ein Problem: Gibst Du einem Spiel 'Z' heute bloß sechs Punkte, weil Du Dir sagst: "Nee, ich hab' schon sechs 'gute' Titel dabei, und von dem Material diesmal ist 'Z' das schwächste Game", ruft Dich die Entwicklerfirma an und sagt: "Lächerlich! Im vorletzten Heft habt ihr 'XY' mit neun Punkten bewertet, und unser neues Game ist garantiert nicht schlechter..."

sz)

ASM mit CD-ROM?

✉ Hallo ASM-Redaktion, wie so viele andere spare auch ich mir die Zeilen des Lobes und bleibe ein Abonnent Eurer Zeitschrift. Lobenswert erwähnen möchte ich nur den ECTS-Bericht in der 11/94. Wenn alle so sind (Las Vegas?), geht Eure 1+ in Sachen News in Ordnung.

Jetzt zum eigentlichen Grund meines Schreibens. Plant Ihr, demnächst eine ASM mit CD anzubieten, oder bleibt es bei ASM Fun Media in Eurer Schwesterzeitschrift "Inside Multimedia"? Auf Antwort würde ich mich freuen.

Erich Kerner

(Anm. d. Red.: Da kann ich nur in Anlehnung an eine schon etwas verstaubte "Klimbim"-Melodie trällern (Playback, bitte!):

CD ist unser Leeeeeebe,
CD hat montags zu.
CD schmeckt nach Vanille
und spielt gern Blinky...
Nein, ernsthaft: Wir planen was. Mehr kann ich jetzt noch nicht sagen, aber vielleicht tröstest Du Dich einstweilen mit unseren wirklich herrlichen, tierisch aufwendig vorbereiteten Specials, die seit Ausgabe 24 alle komplett mit CD daherkommen, wirklich enorm, pflegeleicht, viele tolle 3D-Grafiken, und überhaupt... -nein, laßt mich!

sz

Majestät fühlten sich nicht so recht wohl. Daher haben wir ihm eine

...VERSCHMELZEN.

DESCENT™

Dieses atemberaubende 3D-Action-Abenteuer führt Sie tief in die Minen des Planeten Pluto. Dort bereitet eine bösartige außerirdische Rasse die Zerstörung der Erde vor. Um sie aufzuhalten, werden Sie in Minenschächte hinuntertauchen, sich durch schier endlose Tunnel winden und auf Ihrem Weg gegen bedrohliche Aliens und Roboter kämpfen. Ausgesetzt in einer 3D-Umgebung, die tatsächlich 360 Grad umfaßt, müssen Sie sich darauf einstellen, daß oben unten sein wird.

- Über 30 Levels Hochgeschwindigkeits-Action im Arcade-Stil
- 3D-Umgebung mit voller 360 Grad-Bewegung
- animierte Kartenfunktion
- 3D-animierte Monster, die in verschiedene Formen morphen
- 4-Spieler-Netzwerk-Unterstützung
- Spieler-gegen-Spieler Netzwerk-Unterstützung
- Atmosphärische Sounduntermauerung mit digitalisierten Vielkanal-Soundeffekten
- Geschaffen von dem technischen Team, das auch den Microsoft Flight Simulator und Ultima I u. II entwickelt hat.



Auf Diskette und CD-ROM

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Interplay™

MATHIAS NEUMANN



hübsche weiße Jacke anziehen und ihn in ein kleines, vergittertes Gemach mit kuschelweichen Wänden geleiten lassen – dort kann er sich jetzt ein paar Tage lang vom Streß der letzten "special"-Produktion erholen.

sma)

Beim Namen genannt

✉ Hi, ASMLer. Zuerst muß ich Euch loben, Ihr seid das beste Compi-Mag, das es gibt. Aber dennoch habe ich ein wenig Kritik. Warum testet Ihr immer weniger Video-Games? Es gab viele Neuerscheinungen, z. B. Mortal Kombat 2, Super Street Fighter 2, usw.). Ich muß mich noch mal zum Thema Indizierung äußern. In den Sommerferien war ich in Frankreich in Urlaub. Einem BPSler kann ich nur raten, dort nicht hinzufahren. Da gibt es Spielhallen, in die jeder ab fünf Jahren rein kann. Und die Spiele: Mortal Kombat 1 und 2

(hier im "Bloody Mode"), Lethal Enforcers 1 und 2 und weitere Shoot- oder Beat'em-Ups. Ich will damit sagen, daß ich nicht verstehe, daß in Deutschland so etwas verboten ist. Indizierungen bewirken nur eine Sache: Sie fördern Raubkopien, da niemand mehr das Teil kaufen kann. Außerdem verstehe ich nicht, weshalb hier Kinder und Jugendliche nicht in Spielhallen dürfen, aber jeder sich eine Konsole oder 'nen Compi kaufen darf (denkt an Automaten-Umsetzungen). P.S.: Ich habe den Urlaub genossen.

B.J.

(Anm. d. Red.: Einige werden sich gewundert haben, daß wir das Kind mal beim Namen nennen, das hat aber seinen besonderen Grund: Laut BPjS (nicht BPS)-Anzeiger ist Mortal Kombat 2 bereits im September, also noch vor offiziellem Erscheinungstermin, für Mega Drive und Super NES indiziert worden. Dies kommt entgegen

Deiner Behauptung allerdings nicht einem generellen Verbot gleich (sprich: Beschlagnahme nach § 131 StGB – Gewaltverherrlichung), sondern "lediglich" dem Verbot der Werbung und der Weitergabe an Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren. Dies als kleine Info am Rande.

Was die Spielhallen angeht: Es gibt ja bei uns einige, in die man schon ab 16 rein darf. Da hängen dann keine Groschengräber an den Wänden, dafür sind meistens drei bis vier Billardtische aufgestellt. Ansonsten mein Standard-spruch: Bei den Nachbarn ist eben alles anders.

Abschließend zu Deiner Frage, warum wir immer weniger Video-Games testen: Platzfrage! Die reinen Konsolen-Magazine treten einander ohnehin schon vor lauter Aktualität auf die Füße, und uns fehlt der Raum bei den Sachen, die wir wirklich besser können als andere.

Ab Ausgabe 3 wird sich so manches ändern, sowohl inhaltlich als

auch layouttechnisch. Ob wir Konsolen da noch unterbringen oder nicht, wird derzeit besprochen. Ich glaube aber eher nein, und wenn, dann im News-Teil. Eines kann ich jetzt schon verraten: Es bleibt nichts so, wie es jetzt ist, nicht einmal das Feedback. Das künftige Motto hier: Je kürzer, desto im Heft – und keine Bleiwüste mehr. Luschlich wird's aber auf jeden Fall bleiben, doch finden daneben künftig auch mehr ernsthafte Briefe ihren Weg in die Dungeons. Was aber nicht heißen soll, daß es langweilig wird, im Gegenteil.

kate

Denk mal: Hierzulande ist der Waffenbesitz nur mit spezieller Erlaubnis möglich. In den USA ist das anders. Es gibt Leute, die haben dort – z. B. in Miami – Urlaub gemacht und sind mit Waffen, die sich irgend jemand einfach kaufen konnte, von Straßenräubern erschossen worden, die unter Umständen sogar minderjährig waren! Ansonsten macht es auch keinen Sinn, über

MATHIAS NEUMANN



den Zweck von Gesetzen zu lamentieren. Die werden nämlich von Leuten gemacht, die wir alle bzw. unsere Eltern und Freunde WÄHLEN! Und besser noch: Im richtigen Alter sind wir sogar berechtigt, für Gremien zu KANDIDIEREN, in denen Gesetze gemacht und geändert werden! Also, worauf wartest Du noch?

sma)

Star Wars

Yo! Leute, Ihr habt in Heft 9/94 einen Bericht über den Comic-Salon Erlangen gebracht und unter anderem über neue Star Wars-Comics berichtet, die demnächst erscheinen sollen bzw. in der Zwischenzeit auch schon erschienen sind.

Da ich ein großer Fan der SW-Reihe bin, würde es mich interessieren, ob diese Hefte oder Bücher direkt beim Verlag zu haben sind.

Da SW ein Hobby von mir ist, kann ich auch schlecht meine Begeisterung für LucasArts verhehlen. Und deshalb würde mich brennend interessieren, ob das Heft ASM-Special Nr. 22 noch einmal eine Neuauflage erlebt oder nicht, denn ich habe es leider nicht erwisch.

Grüßt mir die Tante und die bunten Hosenträger (von mir aus auch den Rest von dem Kerl).

The Hacker, Esq.

(Anm. d. Red.: Danke für die Grüße! Es ist den Buch- und Comic-Verlagen leider nicht erlaubt, ihre Produkte direkt zu versenden. Sie dürfen nur über den Buchhandel ausliefern. Die ersten zwei Bände der Star Wars-Comics von Carlsen sind übrigens bereits erschienen. Bestell sie doch notfalls bei Deinem Buchhändler, falls der so instinktiv sein sollte, sie nicht auf Lager zu haben. Wenn er noch nicht einmal die Adressen der Verlage kennt, können wir ihm weiterhelfen:

Carlsen Verlag GmbH, Völckersstr. 14, 22765 Hamburg, und Ehapa-Verlag GmbH, Im Riedenberger 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen. Aber, wie gesagt: Direktverkauf wird von den Verlagen nicht gemacht.

Und noch eine schlechte Nachricht für Dich: Eine Neuauflage der spe-

cial 22 ist nicht geplant, wäre auch schwierig. Mit dem Nachkrieg sieht's übel aus: Der Verkaufszeitraum des Hefts am Kiosk ist vorbei, und unser eigenes Reserve-Lager ist leider durch Nachbestellungen bereits leergekauft. Aber wie wär's denn in der Zukunft mit ein paar ähnlichen Specials zu anderen Firmen? Da könnt' ich was machen, sobald ich wieder hier raus bin...

sz aus der Zelle)

Geistesblitz

N'Tach und Mahlzeit wünsch' ich Euch Feedback-Helden. Heute morgen im Bus ist mir ein Geistesblitz gekommen, auf den ich schon Monate gewartet hatte. Die jüngst im Feedback zu lesende Frage "Schon mal einen Ziegelstein rückwärts gegessen?" ließ mir einfach keine Ruhe. Wegen des vielfach auszulegenden Wortes "rückwärts"! Was denn rückwärts - den Ziegelstein?

Ich verdeutliche Euch mal anhand eines Stück Pflaumenkuchens, was ich meine. Nehmen wir ein Fähnchen mit der Aufschrift "vorne" und stecken es in den Rand des Stücks. Die der markierten Seite gegenüberliegende müßte nun also "hinten" sein, d. h. diese Seite zuerst in die Klappe stecken.

Problematisch wird's, wenn ich nun jeweils zwei gegenüberliegende Seiten mit "vorne"-Fähnchen markiere. Wo soll ich jetzt zuerst reinbeißen, um den Pflaumenkuchen (oder nach Belieben auch Ziegelstein) rückwärts zu essen? Schließlich gibt's ja dann kein "rückwärts" mehr. Oder war da was ganz anderes gemeint? Hoffentlich kann mir der verantwortliche Redakteur aus der Klemme helfen (ich glaube, es war Kates Spruch).

P.S.: O.K., Kate, versprochen. Nächstes Mal gibt's einen schönen Brief - mit Rosenduft. Oder Melisse. Gibt es eigentlich Radmuttern-Duft?

A.C.E.

(Anm. d. Red.: Korrekt, es war mein Spruch, und Du Pflau... - äh, Held hast ihn nicht begriffen. Was mich nicht weiter wundert, wenn

Fortsetzung auf S. 47

PC Spiele für je

10,- DM

Lord Of The Rings 2, 5,25", (E) Art.-Nr.: 700119
Powermonger, 5,25", (E) Art.-Nr.: 700121
Steel Empire, 5,25", (KD) Art.-Nr.: 700122
Starbyte Super Soccer, 3,5", (KD) Art.-Nr.: 700058

PC Spiele für je

20,- DM

ATAC, 3,5", (E) Art.-Nr.: 700075
B17 Flying Fortress, 3,5", (E) Art.-Nr.: 700081
BAT 2, 3,5", (E) Art.-Nr.: 700071
Castles, 5,25", (E) Art.-Nr.: 700117
John Madden Football, 5,25", (E) Art.-Nr.: 700118
Knights Of The Sky, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700038
4 D Sports Driving, 3,5"+5,25", (E) Art.-Nr.: 700123
Pacific Island, 3,5", (E) Art.-Nr.: 700073
Sensible Soccer 92/93, 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700007

PC Spiele für je

25,- DM

Flight of Intruder, 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700028
Zool, 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700072
Battle Isle, 3,5", (E) Art.-Nr.: 700156

PC Spiele für je

30,- DM

Special Forces, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700074
Ancient Art O. War I. T. Sky, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700080
Harrier Jump Jet, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700083

PC Spiele für je

35,- DM

Body Blows, 3,5", (E) Art.-Nr.: 700056
Silverball, 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700077
Alien Breed, 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700078
Terminator 2 (Arcade Game), 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700079
Cannon Fodder, 3,5", (KD) Art.-Nr.: 700188

Aladdin *(KD)

Disneys Zeichentrickheld auf der Flucht vor dem Sultan.

700221 PC 3,5" 74,99 DM
650162 A1200 66,99 DM

Battle Bugs*(KD)

Dynamix strategische Käferschlacht auf dem Küchentisch, leicht zu bedienen und urkomisch!!!

700222 PC 3,5" 89,99 DM

Cannon Fodder 2* (KD)

Sensibles Guerillakrieg geht jetzt in die 2. Runde

700223 PC 3,5" 74,99 DM
650163 Amiga 66,99 DM

Colonization (KD)

Sid Meier's Civilization-Nachfolger. Kult!!!

700154 PC 3,5" 84,99 DM

Doom 2 (KD)

Hell on earth. Neue Level neue Monster und neue Waffen für alle XXXX-Begeisterten.

700224 PC 3,5" 99,99 DM
750099 CD-ROM 94,99 DM

Erben der Erde*(KD)

Achtung CD-ROM kommt mit deutscher Sprachausgabe!

700225 PC 3,5" 89,99 DM
750098 CD-ROM 94,99 DM

Hokum KA-50*(ML)

Virgins neue Helicoptersimulation mit ausgefeilter Grafikengine

700226 PC 3,5" 84,99 DM

Lion King* (KD)

Wunderbar animiertes Jump 'n' Run zum schönsten Trickfilm des Jahres.

700228 PC 3,5" 74,99 DM
650164 A1200 66,99 DM

Lollypop (KD)

Technisch und spielerisch perfektes J' n' Run von Rainbow Arts.

650168 Amiga 74,99 DM
700242 PC 3,5" 84,99 DM

NASCAR Racing*(DA)

Papyrus' Schlag in den Autorennmarkt mit den aus Tage des Donners bekannten Stockcars (SVGA)!

700245 PC 3,5" 94,99 DM
750097 CD-ROM 94,99 DM

System Schock (KD)

Science Fiction Rollenspiel mit toller Grafikengine, intelligenten Gegnern und vielen Bewegungsmöglichkeiten.

700227 PC 3,5" 89,99 DM

Oldtimer* (KD)

Tolle Wirtschaftssimulation von Max-Design mit vielen Features. Ein multimedialer Streifzug durch die Geschichte des Automobils.

750096 CD-ROM 89,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl. 9.90 DM oder Versand per Vorkasse zzgl. 5.00 DM. Ab einem Lieferwert von 150.00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5.00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie alle anderen Computerspiele vom Umtausch ausgeschlossen, defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhaltet Ihr regelmäßig unser Newsmailing, prallgefüllt mit Neuigkeiten, aktuellen Hits und Sonderangeboten, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Mit einem *gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht erschienen.

DA = deutsche Anleitung, KD = komplett deutsch, E = Englisch, ML = Multilingual

Hurra! Deutschland lacht!

Hier sind sie, die besten Jokes aus unserer Hurra-Deutschland-Competition in der ASM 11/94 – und die Gewinner der tollen Preise.

Politwitze gibt es zuhauf; in den meisten spielt unser Bundes-Helmut die Hauptrolle. Vor allem seine Sprachkenntnisse fanden bei den Lesern ein breites Echo. Hier einige Beispiele:

Bei einer Weltkonferenz kommen Bill Clinton, Boris Jelzin und Helmut Kohl zu spät. Bill Clinton geht rein und sagt: "I'm sorry!" Boris Jelzin kommt und sagt: "I'm sorry, too." Daraufhin Helmut Kohl: "I'm sorry, three."

Helmut Kohl ist auf Staatsbesuch in den USA und besucht mit Bill Clinton einen Nationaltierpark. Sie kommen am Löwengehege vorbei. Kohl rennt auf die Löwen zu und ruft: "Oh, was für schöne Dangeruhs. Was für wunderschöne Dangeruhs!" Clinton schüttelt den Kopf, geht weiter. Sie sehen ein paar Hasen auf der Wiese. Kohl rennt auf die Hasen zu und sagt: "Nein, was für herrliche, kleine, plüschige Dangeruhs." Clinton schaut zu den Presseleuten, lächelt und geht weiter. Sie gelangen an ein Straußen-Gehege, und wieder eilt Kohl zu dem Zaun. "Also, diese Dangeruhs gefallen mir am allerbesten!" Clinton nimmt Kohl zur Seite und fragt: "Sagen Sie, Herr Kohl, wie kommen Sie denn darauf, daß diese Tiere

Dangeruhs heißen?“ Daraufhin Kohl: „Draußen am Eingang stand doch einer mit erhobenem Finger. Der hat zu den Leuten gesagt: 'e Tennschen, blies. Oll sies ennimels ahr Dangeruhs!'“

Kohl und Clinton gehen in eine Kneipe. Kohl bestellt ein helles, Clinton ein dunkles Bier. Sie stoßen an. "To your health", sagt Clinton. Kohl erwidert: "To your dunkelth."

Auch anderweitig wurde der Kanzler porträtiert:

Mit welcher Wette bewirbt sich Helmut Kohl bei 'Wetten, daß...?' – "Wetten, daß ich neun von zehn Postautos an ihrer Farbe erkenne?"

Was ist der Unterschied zwischen Helmut Kohl und einer Blondine? – Die Blondine ist klüger.

Nicht nur der Kanzler, auch andere bekamen ihr Fett weg (was man nicht unbedingt wörtlich nehmen sollte):

Stromausfall in Bonn. Schröder sitzt im dunklen Klo, Lafontaine schreit in der Pressekonferenz, und Scharping steht eine Stunde lang auf der Rolltreppe.

Was heißt "Verlierer" auf Chinesisch? – Schar-Ping.

Vom Vorspiel zum Ergebnis: Hier sind die unserer Meinung nach drei besten Beiträge aus unserem Wettbewerb. Die sieben Trostpreise wurden unter allen anderen Einsendungen, ungeachtet der Qualität, ausgelost. Aber wie bei der letzten Bundestagswahl hat auch bei unserem Wettbewerb Helmut Kohl gewonnen. Nun denn, beginnen wir mit:

Platz 3: Uwe Zemke aus 25704 Nindorf erhält das Video "Echte Freunde", "Hurra Deutschland"-Skatkarten und ein Radiergummi.

Weil Helmut Kohl des Englischen nicht besonders mächtig ist, lernt er Esperanto. Der Kanzler: "Ijss freu' mijss sichon auf den Urlaub in diesem sichönen Lant!"

Platz 2 belegt Ralf Selig, 76344 Egg.-Leopoldshafen, und gewinnt die "Zak Compilation", Radiergummi, Schlüsselanhänger, die Kohl-Quietschfigur und Skatkarten.

The United States have: Bill Clinton, Stevie Wonder, Bob Hope and Johnny Cash.

We have: Helmut Kohl, no wonder, no hope, no cash.

Der Hauptpreis geht nach 57078 Siegen an Oliver Luschnath. Er gewinnt die Quietschfigur, Skatkarten, Telefonkarte, "Hurra-Band"-Video, T-Shirt und die Folgen 1-6 der TV-Serie "Hurra Deutschland" auf Video:

Kinkel und Kohl weilten auf Staatsbesuch in den USA. Präsident Clinton fragt: "Du, Kinkel, hier 'ne Knobelfrage für dich! Es ist der Sohn deines Vaters, aber nicht dein Bruder. Wer ist das?" Kinkel überlegt angestrengt, dann springt er auf und ruft: "Ich hab's. Das bin ich!" "Super!", sagt Bill Clinton.

Wieder in Deutschland, ruft Helmut Kohl Norbert Blüm an: "Du, Norbert, ich habe 'ne Knobelfrage für dich: "Es ist der Sohn deines Vaters, aber nicht dein Bruder. Wer ist das?" Blüm überlegt minutenlang, dann gibt er auf: "Helmut, ich komme einfach nicht drauf."

"Macht nichts", sagt Kohl, "ich hätte es auch nicht gewußt. Es ist nämlich der Kinkel!"

Wie man sieht, liebt Ihr unsere Spitzenpolitiker heiß und innig. Na ja, wie sang schon weiland Reinhard Mey in seinem Lied "Was gibt's Schöneres auf Erden, als Politiker zu werden":

„Prost, es lebe die Partei! Frisch und fromm und steuerfrei...“
In diesem Sinne – hier die sieben Gewinner der Trostpreise:

Philipp Etzbach, 81476 München

Marcel Montforts, 41238 Mönchengladbach

Roland Dexheimer, 67808
Steinbach

Henning Metfies, 31867 Hülse-
de

Wolf-Dieter Gerhardt, 45772
Marl

Stefan Jungkunst, 95326 Kulmbach

Heiko Mierisch, 04509 Saused-
litz



Dir Geistesblitze atens im Bus und btens nach Monaten kommen (bist Du blond?). Aber damit Du Dich nicht länger nachts rumwälzen mußt und morgens die Endhaltestelle verpennt, hier die simple Lösung: "Schon mal einen Ziegelstein rückwärts gegessen - schon mal einen Nietslegeiz gegessen?" Das ist aus der papua-neuguineanischen Ureinwohner-Sprache und wird "netslegiss" ausgesprochen. Es bedeutet soviel wie Unterarm. Schlußfolgerung: Hast Du schon mal einen Unterarm, beginnend mit dem Ellenbogen oder - wenn man 'ne Fahne hat - auch mit den Fingern gegessen?

Zum Radmuttern-Duft: Na klar gibt es den. Jeden Morgen setze ich meine persönliche Duftnote vor das Verlagsgebäude: wrumm-blinkenkbremsquietsch, zweizentimetervorstefansstoßtangestehenbleib. Beim Aussteigen bemerke ich dann den sanften Duft, der von den Radmuttern hochsteigt. Geht natürlich nur mit Henkel-Cabrio.

kate)

Wumm 2

Also Big Pete, Du als Chefredakteur müßtest doch eigentlich einen (wenigstens groben) Überblick darüber haben, was Deine Leutchen in der Redaktion so Tag für Tag für einen Sermon zu den getesteten Spielen schreiben. Und da müßte Dir... aufgefallen sein, daß der liebe Michael Suck über "Woom 2 - Bell on Earth" einen viel zu kleinen und minderbewerteten Test verzapft hat.... Wenn man mich fragen würde, hätte ich folgende Noten gegeben: Grafik: 10, Sound: 9, Ablauf: 10, Aufmachung: 8, Preis/Leistung: 8.

The Hippi

(Anm. d. Red.: Tja, lieber Hippi. Weil wir aber nun mal zu der Überzeugung gekommen sind, daß das Ding nur ein wenig originaler Aufguß des Vorgängers ist, haben wir's nicht ausführlicher behandelt. Wenigstens bei der Gestaltung des Schauplatzes hätte man sich stärker vom Vorgänger abheben können. Naja, nu' isses

eh indiziert. Sorry, aber als PC-Hippies sollten wir vielleicht ohnehin lieber gemeinsam eine Partie "BLOOM" spielen - Du weißt schon, das Game, bei dem man den Monstern so lange Blumen schenken muß, bis sie die Nase voll haben und den Helden in Ruhe lassen.

sz)

Larry 6 mit Nadine



Nachdem es mir endlich gelungen war, Larry 6 durchzuspielen, und nun nichts mehr zu tun war, dachte ich so bei mir, daß heute eigentlich die neue ASM kommen müßte. Also sah ich in den Briefkasten, und siehe da: Sie ist endlich gekommen. Also schlage ich sie gleich auf.

(2 Stunden später)

Na ja, nicht schlecht, Moment, was oder wer ist denn das da auf der Seite 96? Eine Praktikantin???

Wie wäre es, wenn Ihr das Bild als Cover für die nächste ASM nehmen würdet, so mit Adresse und so? Oder gebt mir die Adresse, Alter und die Maße. Ich bezahle auch dafür.

MAD

(Anm. d. Red.: Und da sage noch einer, Computerspiele hätten KEINEN Einfluß auf die Spieler.

kate

Du solltest wissen, daß wir mit Vorliebe Monster, Urviecher und Roboter als Titelmotive auswählen! Und da ist Nadine auf jeden Fall außen vor. Für die Adresse hättest Du ja nur ins Impressum schauen müssen: Die Redaktion residiert mittlerweile in der Bremer Str. 10a in 37269 Eschwege. Alter? Ganz einfach! Nadine ist jünger als alle anderen Redaktionsmitglieder. Maße: Während Thomas einen Zollstock in seiner Werkzeugkiste aufbewahrt und ich selbst mein Typomaß eifersüchtig bewache, trat Nadine leichtsinnigerweise ihr Praktikum an, ohne auch nur ein Lineal mitzubringen. Und jetzt, mein lieber, rüber mit der Knete, aber pronto!

sma)

SkyLine

Entertainment für Computer- und Videospiele GmbH

St. Pöltener Str. 29 - 70469 Stuttgart-Feuerbach
Tel. 0711 - 81 27 36 und 62 43 99
Express - Versand Tel. 0711 - 856 85 34

*Neu*Neu*Neu*Neu* Paulinenstr. 50 70178 Stuttgart Nähe "Radio Barth"	70178 Stuttgart Paulinenstr. 50 Tel. 0711/624399	*Neu*Neu*Neu*Neu* Paulinenstr. 50 70178 Stuttgart Nähe "Radio Barth"
30159 Hannover Georgswall 3 Tel. 0511/321796	34117 Kassel Werner-Hilpert-Str. 22 Tel. 0561/711389	79098 Freiburg Schreiberstr. 18 Tel. 0761/382590

SkyLine TOP-TEN CHARTS

- | | |
|------------------------|---------------------|
| 1. Doom 2 | 6. NHL Hockey 95 |
| 2. Colonization | 7. Battle Bugs |
| 3. Armored Fist | 8. Master o. Magic |
| 4. System Shock | 9. Transport Tycoon |
| 5. DSA2-Sternenschweif | 10. Wing C. Armada |

Unser telefonischer Bestellservice:

Hannover
10-18.30 Uhr
Tel. 0511/321796

Stuttgart
10-18.30 Uhr
Tel. 0711/624399

Kassel
10-18.30 Uhr
Tel. 0561/711389

Freiburg
10-18.30 Uhr
Tel. 0761/382590

Rufen Sie uns an oder besuchen Sie eines unserer Ladengeschäfte



wir wünschen unseren Kunden ein
frohes Weihnachtsfest und alles Gute
für's Neue Jahr



Titel IBM / PC Versand / Laden Titel CDROM Versand / Laden

Aces o.t. Deep	89.95	99.95
Aladdin	79.95	74.95
Alien Legacy	89.95	99.95
Armored Fist	94.95	104.95
Battle Bugs	74.95	89.95
BM-Hattrick	99.95	109.95
Colonization	99.95	116.95
Dream Web	89.95	99.95
DSA 2-Sternenschweif	89.95	99.95
Elite 3	89.95	99.95
Fifa Soccer	89.95	99.95
Jungle Strike	74.95	79.95
KA 50 Hokum	79.95	89.95
Master of Magic	109.95	116.95
Mechwarrior 2	a.A.	a.A.

70469 Stuttgart
Tel. 0711/812736

Nascar Racing	a.A.	a.A.
Outpost	99.95	109.95
Sim City 2000 dv	94.95	104.95
SSN-21 Seawolf	84.95	94.95

30159 Hannover
Tel. 0511/321796

Star Crusader	89.95	99.95
System Shock	89.95	99.95
Theme Park	84.95	94.95
Tie Fighter DV	109.95	116.95
Transport Tycoon	109.95	116.95
Victory at Sea	89.95	99.95
Wing Com. Armada	89.95	99.95
Wings of Glory	a.A.	a.A.

11th Hour	125.95	139.95
Aces o.t. Deep	89.95	99.95
Bioforge	99.95	109.95
Fifa Soccer	99.95	109.95
Inferno	109.95	116.95
Little Big Adv.	99.95	109.95
Magic Carpet	99.95	109.95

79098 Freiburg
Tel. 0761/382590

NHL Hockey 95	89.95	99.95
Noctropolis	99.95	109.95
Phantasmagoria	a.A.	a.A.
Star Trek 25th	109.95	119.95
System Shock	89.95	99.95
Theme Park	84.95	94.95

34117 Kassel
Tel. 0561/711389

Transport Tycoon	109.95	116.95
Under a Killing Moon	119.95	129.95
US Navy Fighters	a.A.	a.A.
Wings of Glory	99.95	109.95
Wing Commander 3	116.95	129.95
Wing Com. Armada	89.95	99.95
World of Lemmings	79.95	89.95

AMIGA Versand / Laden

Battle Isle 2	89.95	99.95
BMProf. Hattrick	89.95	99.95
Sim City 2000	79.95	89.95
Fifa Soccer	69.95	79.95
Theme Park	74.95	84.95
U.E.O.	74.95	84.95

Superauswahl-Teuflische Preise- Aktuelle Neuerscheinungen

und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung

Die Preise der mit "a.A." gekennzeichneten Titel lagen bei Drucklegung noch nicht vor.

Lieferung per Nachnahme - Fracht-u. Verpackung DM 10.90

Eilzuschlag 7.00 - Ab DM 250.00 Bestellwert Versandkostenfrei

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr-Preisänderungen vorbehalten.

Dauerbrenner

Da haben sich doch unsere Unteragenten in der letzten Zeit ganz schön rar gemacht: Als ich sie fragte, wo sie sich rumgetrieben hätten, antworteten 007a, b und c fast gleichzeitig: "Wir waren tollen Lösungen auf der Spur: 007a hatte sich wochenlang am SNES und an FIFA Soccer festgebissen, 007b war in den Weltraum gestartet, um für UFO die ultimativen Hex-Adressen zu ergründen, und schließlich war 007c als Commander Harris mit der Protostar unterwegs, um eine Allianz zu bilden, die gegen die kriegerischen Aliens zu Felde ziehen und den Sieg erringen konnte." James Blond beruhigte mein angesäuertes Gemüt und sagte nur: "Moneypenny, du mußt viel ruhiger werden."

Bis zum nächsten Mal

Eure Miss Moneypenny

Inhalt

FIFA Soccer (SNES)	48
Der Patrizier	57
UFO	57
Protostar (Minilösung)	56

● FIFA Soccer (SNES)

Team Coverage

Die Raumaufteilung sollte immer der eigenen und gegnerischen Mannschaft angepaßt werden, das heißt, die Standardraumaufteilung ist je nach Gegner leicht zu variieren. Bei einem schwachen Gegner kann die Abwehr etwas weiter vorrücken, bei einem starken Gegner sollte der Sturm auch mit nach hinten zurückkommen. Die Aufteilung sollte sich auch nach dem ak-

tuellen Spielstand richten. Liegt man zurück, kann die Abwehr den Druck nach vorne verstärken; bei einer Führung sollte der Vorsprung gesichert werden, indem die Abwehr in der eigenen Hälfte bleibt. Im Simulationsmodus sollte man darauf achten, daß die eigenen Leute keine zu großen Räume abdecken müssen, da sie sonst zu schnell müde werden.

Team Strategy

Nur in Ausnahmefällen (wenn man sich nichts zutraut oder nicht wei-

ter weiß) sollte man *Auto* wählen. In den meisten Fällen ist *Attack* die richtige Strategie – vor allem wenn man dem Gegner überlegen ist oder sich zutraut, gegen einen überlegenen Gegner Tore zu schießen. Mit *Long Ball* wird der Ball von der Abwehr weit nach vorne getrieben. Diese Möglichkeit sollte man nutzen, wenn im gegnerischen Mittelfeld kein Durchkommen ist. Dabei kann es aber passieren, daß der Ball nicht den eigenen Mann erreicht, da Pässe über eine größere Entfernung unpräzise werden.

Defend sollte man wählen, wenn man einen starken Gegner hat und nicht zu viele Tore kassieren will. *All Out Defend* ist die richtige Wahl, wenn der Gegner dauernd aufs Tor zustürmt oder wenn man bei einer eigenen Führung nichts mehr riskieren will. *All out Attack* wird benutzt, wenn man kurz vor Schluß zurückliegt oder versuchen will, ein Unentschieden in einen Sieg zu verwandeln.

Team Formation

Erwartet man keine großen Probleme mit dem Gegner, können die voreingestellten Parameter der Aufstellung benutzt werden. Wer eine andere Aufstellung benutzen will, sollte über folgende taktischen Varianten Bescheid wissen:

3-5-2:

Sehr starkes Mittelfeld. Besonders hilfreich, wenn man mehr Chancen herausarbeiten will oder wenn man selbst mit *Long Ball* nicht durch das gegnerische Mittelfeld kommt.

4-4-2:

Eine gute Standardaufstellung mit starkem Mittelfeld und starker Abwehr. Spielt man mit der Abseitsvariante, dann bietet diese Aufstellung gute Chancen, einen gegnerischen Stürmer ins Abseits laufen zu lassen.

Sweeper:

Theoretisch ist das eine Variante der 4-4-2-Aufstellung, mit dem Unterschied, daß ein Mann aus der Abwehr hinter den drei anderen Abwehrspielern steht. Sind die drei vorderen Abwehrspieler ausgespielt, hat man immer noch die Chance, mit dem Libero die Situation zu retten. Leider ist bei dieser Ausgangssituation das Zuschnap-

pen der Abseitsfalle relativ unwahrscheinlich, weil der Libero zwischen der Abwehrkette und dem Torwart steht. Trotzdem ist diese Aufstellung der Standard-4-4-2-Aufstellung in den meisten Fällen vorzuziehen.

4-2-4:

Starke Abwehr und starker Sturm, wobei aber das Mittelfeld vernachlässigt wird. Diese Taktik ist riskant, weil die gegnerische Mannschaft viel leichter durch das eigene Mittelfeld kommt und man den Ball bei einem Angriff schneller verlieren kann. Mit dieser Taktik kann man aber die Chancenwertung durch die vielen Stürmer erhöhen und hinten mit der starken Abwehr dichtmachen. Trotzdem sollte man die Taktik nur einsetzen, wenn man selbst eine starke und der Gegner eine schwache Mannschaft hat.

4-3-3:

Ähnelt der 4-4-2-Aufstellung, ist aber etwas offensiver. Gute Angriffsaufstellung, ohne das Mittelfeld übertrieben stark (wie bei 4-2-4) zu schwächen. Wenn man mit einer starken gegen eine schwache Mannschaft spielt, ist diese Aufstellung die erste Wahl.

Starting Line

Diese Option ist wichtig, wenn die voreingestellte Aufstellung geändert, ein eigener Spieler vom Platz gestellt wird oder wenn im Simulationsmodus ein frischer Spieler aufs Feld geschickt werden soll. Ändert man die Aufstellung, dann werden die Positionen, nicht aber die Eigenschaften der Spieler verändert. Das heißt, wechselt man zum Beispiel von der 4-3-3- zur 4-2-4-Aufstellung, landet plötzlich ein Mittelfeldspieler im Sturm. In diesem Fall sollte man mit *Starting Line* den Mittelfeldspieler gegen einen Stürmer tauschen.

Die stärksten Mannschaften

Die drei besten Mannschaften im Spiel sind Deutschland, Italien und Brasilien.

Der Simulationsmodus

Hier muß man besonders aufpassen, weil die Spieler mit Dauer des Spiels müde werden und nur zwei Auswechslungen vorgenommen werden können. Deshalb muß man a) sich mit dem Benutzen der Spurtaste (A-Taste) zurückhalten;

b) die Räume bei *Team Coverage* gut verteilen;

c) einen Spieler, der zu müde zum Weiterspielen ist; gegen einen frischen Spieler auswechseln;

d) die Fouls in Grenzen halten, weil man sonst Gelb-Rot-gefährdete Spieler nicht gegen neue auswechseln kann.

Die gelben und roten Karten

Spiele, die schon Gelb gesehen haben, für die es aber einen fähigen Ersatzmann gibt, sollten ausgetauscht werden. Es besteht sonst die Gefahr einer roten Karte. Es ist besser, mit einer leicht geschwächten, aber vollzähligen Mannschaft weiterzuspielen, als nur mit 10 Mann.

Der Gegner ist im Ballbesitz

In diesem Fall sollte man schnell handeln, denn Gegentore fallen schneller als man denkt. Die beste Möglichkeit ist dann die Grätsche von vorne (Y-Knopf), wenn der gegnerische Spieler auf den eigenen zurennt. In dieser Position erwischt man den Ball besonders

gut. Die Grätsche von hinten sollte man sich möglichst verkneifen, da sie bei weitem nicht so effektiv ist; statt dessen steigt die Wahrscheinlichkeit eines Freistoßes oder einer gelben bzw. roten Karte. Die Grätsche von der Seite ist ebenfalls nicht so effektiv, denn auch hier winkt eher die Pappe des Schiedsrichters. Wer lieber absolut fair spielt, sollte die Spurtaste (A-Taste) benutzen, um das Laufduell mit dem Gegner zu gewinnen und an den Ball zu kommen. Nur im absoluten Notfall sollte man die Notbremse (X-Taste) ziehen. Die Chance, daß der Schiedsrichter einmal nicht aufpaßt und diese Aktion nicht bestraft, ist minimal. In 90 Prozent der Fälle wird man erwischt. Hat man Glück, bekommt der Gegner nur einen Freistoß. Ansonsten gibt es eine gelbe bzw. rote Karte. Wenn die Aktion im eigenen Strafraum passiert, kommt es sogar zu einem Strafstoß für den Gegner.

Wenn man selbst am Ball ist

Wird ein hoher Ball gespielt, um den Gegner zu passieren, sollte man nicht warten, bis der Ball wieder den Boden berührt, sondern noch mal einen Knopf drücken, um zum Kopfball aufzusteigen und den Ball so zum nächsten Spieler zu bringen. Wird man vom Gegner bedrängt und steht dabei mit dem Rücken zu ihm, hat man zwei Möglichkeiten: Mit etwas Glück steht ein Spieler in der Nähe, zu dem man zurückpassen kann. Im anderen Fall muß man das Richtungskreuz gegen die Blickrichtung drücken und schießen, damit der Spieler einen Hackentrick oder Fallrückzieher macht. Eventuell steht dann ein eigener Spieler in der Nähe und kommt an den Ball. Ist das nicht der Fall, legt man mit der A-Taste einen kleinen Spurt ein, um wieder in Ballbesitz zu kommen. Hat man schnelle Spieler und führt den Ball, dann kann man einen Alleingang versuchen, indem man

mit gedrückter A-Taste aufs Tor zurennt. Mit gedrückter A-Taste ist der Spieler zwar schneller, aber das Powerbarometer füllt sich auf, so daß der Spieler nicht mehr passen kann. Wenn man nun den A-Knopf losläßt, versucht der Spieler einen Gewaltschuß aufs Tor. Man kann aber auch so lange Lobs, Pässe und Doppelpässe spielen, bis man in guter Schußposition ist. Lobs (Y-Taste) sind sehr praktisch, weil man mit ihnen auch größere Entfernungen überwinden kann. Sie sind jedoch für bedrängte Spieler etwas schwerer unter Kontrolle zu bringen. Pässe (B-Taste) sind einfacher anzunehmen, aber sie sind viel kürzer, und die Bälle gelangen schon mal in den Besitz des Gegners. Doppelpässe (X-Taste) sind dann sehr effektiv, wenn man mit ihnen richtig umgehen kann. Wichtig ist, daß man mit dem Powerbarometer sehr vorsichtig hantiert und nie mehr als 50 Prozent Power einsetzt, denn sonst werden die Bälle

TOPGAME

Inh.: F. Hirt

Sammel-Telefon:
07556/710300

Fax:
07556/710399

Programm	IBM/PC	Death or Glory	DV	*87,90*	Loderunner	DA	67,90
1942 Pacific Air War	DA	Delta V	DV	*80,90*	Lollypop	DA	73,90
Aces of the Deep	DV	Der Clou	DV	80,90	Mad News	DV	80,90
Across the Rhine	DV	Der Planer	DV	80,90	Master of Magic	DV	*94,90*
Anstoss World Cup	DV	Die Siedler	DV	80,90	Micro Machines	DA	53,90
Armoured Fist	DV	Dungeon Master 2	DV	*Vorb.*	Nascar Racing	DA	*67,90*
Aufschwung Ost	DV	Dreamweb	DV	80,90	Pizza Connection	DV	87,90
Battle Bugs	DV	Erben der Erde	DV	80,90	Project X	DA	*35,90*
Battle Isle 2	DV	F-14 Fleet Defender	DA	94,90	Sim City 2000	DV	87,90
Bazooka Sue	DV	FIFA Soccer	DV	70,90	Star Crusader	DV	80,90
Beneath a Steel Sky	DV	Hanse	DV	40,90	System Shock	DV	87,90
Bloodnet	DA	Hattrick	DV	*80,90*	Theme Park	DV	80,90
BMP 3.0: Hattrick	DV	Hokum KA 50 - Werewolf	DA	67,90	Tie Fighter	DV	94,90
Caribbean Desaster	DV	Hurra Deutschland	DV	87,90	The Chaos Engine	DA	53,90
Chartbreaker	DV	Indy 4	DV	46,90	Transport Tycoon	DV	*87,90*
Colonization	DV	Indy Car Racing	DV	60,90	Turrican 2	DA	*67,90*
Cool Spot	DA	Indy Car Tracks	DA	35,90	X-Wing	DA	87,90
Das Schwarze Auge 2	DV	Ishar III	DV	67,90	Wing Armada	DA	70,90
Dawn Patrol	??	Legend of Kyandia 2	DV	73,90	Wings of Glory	DV	*87,90*
		Lemmings 3	DA	*67,90*			

Versandadresse:

Topgame
Gewerbestr. 1
88690 Uhldingen

BTX:
Hirt#

CD-ROM

Aces of the Deep	DV	*80,90
Anstoss + World Cup	DV	87,90
Armored Fist	DV	*87,90*
Battle Isle 2	DV	87,90
Battle Isle 2 Scenery	DV	53,90
Bioforge	DV	*94,90*
Bloodnet	DA	67,90
Commanche	DV	94,90
Creature Shock	DA	*Vorb.*
Dark Forces	DA	*Vorb.*
Der Clou	DV	80,90
Die Höhlenwelt-Saga	DV	*94,90*
Dragon-Löwe	DV	*80,90*

FIFA Soccer	DV	67,90
Falcon Gold	DA	94,90
Inferno	DA	*94,90*
Iron Assault	DA	*Vorb.*
Legend of Kyandia 3	DA	*94,90*
Little Big Adventure	DV	*94,90*
Lost Eden	DV	*Vorb.*
Magic Carpet	DV	*94,90*
Maniac Mansion 2	DV	94,90
Mega Race	DV	67,90
Myst	DA	87,90
NHL Hockey 95	DA	80,90
Oldtimer	DV	87,90
Outpost	DV	87,90

Pantasmagoria	DV	*Vorb.*
Privater + Strike Com.	DA	87,90
Rebel Assault	DV	80,90
Rise of the Robots	??	*Vorb.*
Sam & Max	DV	94,90
Star Trek: Generations	DV	*Vorb.*
System Shock	DV	*87,90*
The 11th Hour	DA	*121,90*
Theme Park	DV	80,90
Tie Fighter	DA	*87,90*
Under a Killing Moon	DA	*107,90*
US Navy Fighters	DV	*94,90*
Wing Armada	DA	80,90
Wing Commander III	DA	*107,90*

-- Kostenlosen Katalog anfordern

-- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM; Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM; Expresß zzgl. 7,- DM; UPS +Ausland-Gebühren anfragen

-- Versand nur im Sicherheitskarton

-- EA = englische Version; DA = dt. Anl.; DV = komplett Deutsch

-- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten

-- Händleranfragen erwünscht

-- Kein Ladenverkauf - Selbstabh. möglich

-- Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA, American Express)

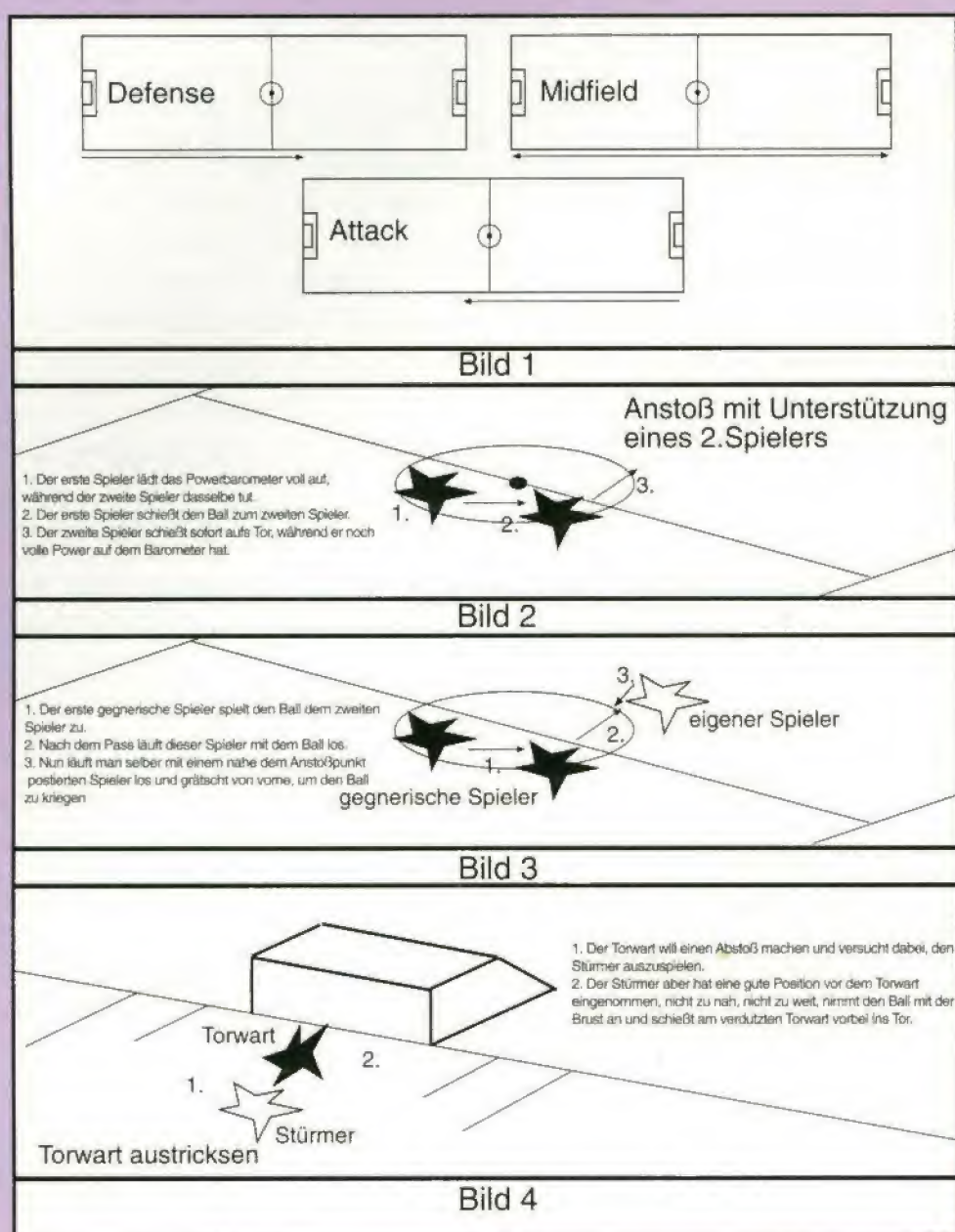
-- Vorbestellungen sind jederzeit möglich !!

-- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 20,-

-- Spiele mit * waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

-- Weitere Systeme auf Anfrage !!

Es gelten unsere AGB



sehr schnell und weit und gehen mit Vorliebe ins Aus. Ein gute Möglichkeit für weite Pässe ist ein nicht zu starker Schuß (A-Taste mit 50–75 Prozent Power, je nach Entfernung zum Tor). Beim Schuß aufs Tor sollte man den Ball ruhig etwas andrehen (über die L- und R-Tasten). Ist der Ball langsamer, läßt er sich besser andrehen. Man sollte die L- und R-Tasten aber nur ganz vorsichtig einsetzen, weil der Ball sonst links oder rechts am Tor vorbeigeht. Bei schnelleren Bällen kann man ruhig die betreffende Taste etwas länger gedrückt halten, ohne den Ball am Tor vorbeizuschießen.

Anstoß

Hat der Gegner einen schwachen Torwart und man selbst verfügt über starke Schützen, kann man ruhig einen direkten Schuß aufs Tor versuchen. Das klappt am besten, wenn man zu zweit in einem Team spielt. Spieler 1 drückt die A-Taste so lange, bis das Powerbarometer voll ist. Spieler 2 macht dasselbe. Nun läßt Spieler 1 den Knopf los und spielt den Ball zu Spieler 2, der weiter den A-Knopf gedrückt hält. Sobald Spieler 2 den Ball bekommt, ist das Powerbarometer

für ihn schon voll. Dann läßt Spieler 2 den Knopf los und zieht damit auf das Tor ab. Der Schuß muß schnell erfolgen, weil sonst das Powerbarometer für Spieler 2 wieder von unten gefüllt wird; dann wird entweder der Schuß zu schwach, oder der Gegner kommt in Ballbesitz, wenn man zu lange wartet.

Hat der Gegner Anstoß, dann gibt es eine gute Möglichkeit, um in Ballbesitz zu kommen. Man postiert seinen Spieler nicht weit vom Anstoßpunkt und grätscht in den gegnerischen Anstoßpaß von vorn hinein.

Elfmeter

Um einen Elfmeter erfolgreich abzuschließen, sollte man ein volles Powerbarometer einsetzen und den Ball stark in eine Richtung andrehen. Wenn der Gegner einen Elfmeter ausführt, muß man sich für eine Seite entscheiden (also rechts oder links und die B-Taste drücken). Es helfen in dieser Situation nur Glück und der richtige Riecher.

Freistoß

Führt man einen Freistoß in der eigenen Hälfte aus, dann kann man ruhig alles einmal probieren (bis

auf einen direkten Schuß aufs Tor, weil der Ball dabei ganz bestimmt nicht reingeht). Bei einem starken Mittelfeld hat sich der Paß bewährt, weil sich das Spiel dann meist gut entwickelt. Mit einem Lob können größere Entfernungen gut überbrückt werden. Riskant, aber gut, wenn er gelingt, ist ein Doppelpaß mit dem X-Knopf, wobei man auch das Powerbarometer etwas höher einstellen kann als sonst. Der Ball fliegt durch das gesamte Mittelfeld, ohne daß ihn ein Spieler bekommt. Wenn der Ball dann noch zum eigenen Stürmer gelangt, hat man eine gute Torchance.

Wird der Freistoß in der gegnerischen Hälfte ausgeführt, kann man ruhig mal einen direkten Schuß aufs Tor wagen (mit vollem Powerbarometer), weil der Ball dabei ab und zu auch ins Tor geht.

Ecke

Beim Eckball sollte man einen Spieler anspielen, der im gegnerischen Strafraum steht und relativ ungedeckt ist. Dieser Spieler wird dann versuchen, sofort per Kopfball oder Schuß den Ball ins Tor zu befördern. Sind alle Spieler im Strafraum stark gedeckt, sollte ein Spieler außerhalb des Strafraums angespielt werden. Dieser hat zwar eine größere Distanz zum Tor, wird aber nicht von gegnerischen Spielern behindert. Bekommt der Gegner eine Ecke zugesprochen, sollte man möglichst schnell den B-Knopf drücken (sobald der Ball die Ecke verlassen hat), und neben dem gegnerischen Spieler stehen, für den der Ball gedacht ist. Sobald der Ball diesen Spieler erreicht hat, sollte man versuchen, mit einer Grätsche an den Ball zu kommen (wird nur selten vom Schiri gepfiffen), und dann mit dem Ball so schnell wie möglich einen Konter zu laufen. Diese Methode kann man auch nach dem Abstoß des Gegners einsetzen, um in Ballbesitz zu kommen.

Der Torwart

Hat der Torwart den Ball unter Kontrolle gebracht, sollte man einen zu kurzen Abwurf vermeiden, weil das Risiko zu groß ist, daß ein Gegenspieler in der Nähe ist. Ein Abschlag (Schuß) ist immer besser. Man kann ruhig 75 – 100 Pro-

zent Power einsetzen, damit der Ball möglichst weit fliegt. Erreicht der Ball die Spieler nicht, muß man etwas weniger Power benutzen. Dadurch wird der Schuß zwar kürzer, aber präziser.

Den gegnerischen Torwart ausspielen

Es gibt eine gute Möglichkeit, den computergesteuerten Torwart auszutricksen. Wenn er den Ball gerettet hat und den Abstoß vorbereitet, stellt man sich direkt vor ihn, so daß der Spieler den Ball mit der Brust annehmen kann. Mit etwas Glück schießt der Torwart gegen den Spieler, dieser kommt in Ballbesitz und kann aufs Tor schießen. Das ist am Anfang nicht ganz einfach, aber mit etwas Übung klappt es gut.

Crazy Ball

Gibt man im Optionsmenü **X A B Y Y B A X** hintereinander ein, erscheint die Option **Crazy Ball**. Ist sie aktiviert, macht der Ball die komischsten Sachen. Mal verläßt er den gegnerischen Torwart, indem er kurz vor dem Tor die Richtung ändert; so entsteht unter Umständen ein Traumtor. Mal ändert er bei einem direkten Schuß aufs Tor die Richtung um 90 Grad und geht ins Seitenaus.

Paßwörter

Alle Paßwörter für die deutsche Nationalmannschaft beim Turnier:

1. CRVWQFGDF
2. CRVWQN26V
3. CRVWQVJP67
4. CRVWQ02RXV
5. CRVWQ3JRX1S
6. CRVWQ42R1P1
7. CRVWQ52R2RF

Alexander Niewiadomski

Der Patrizier

Um bei "Der Patrizier" auf dem PC ein Guthaben von ca. 200 Millionen Taler sein eigen nennen zu können, muß man wie folgt vorgehen: Man beginnt ein neues Spiel (Spielmodus: langsam), speichert es direkt im Heimathafen ab und merkt sich nach Möglichkeit den Namen des Schiffs. Jetzt lädt man dieses Spiel in einen Diskeditor (z.B. von Norton) und fährt mit dem Cursor zur Stelle 2080:05. Dort gibt man folgende hexadezimale Zahl ein: **FF FE OF OE**. (Vor-

Was haben Sport und Sex gemeinsam?

Höhepunkte!

Hiermit stellen wir Ihnen die sportlichen Höhepunkte der Saison vor.



WORLD CUP GOLF

Spieren Sie die Golf-Weltmeisterschaft in Puerto Rico sowie 15 weitere Wettbewerbe in einer authentischen Simulation. Mit durchschnittlich 500 gerenderten Ansichten pro Loch auf dem komplett mit Video aufgezeichneten Hyatt-Dorado-Beach-Golfplatz zeigt sich die Golf-WM in extrem realistischer Darstellung. Phantastische Fly-Bys, detaillierte Optionen, Wetterbedingungen, Übungsmodus und Schlägerwahl sind nur einige Features der speziell für CDs entwickelten Golf-Software. Verbessern Sie Ihr Handicap mit dieser einmaligen Simulation! Ergänzende, weltweit attraktive Golfplätze sind in Vorbereitung.

MS-DOS CD-ROM

MEGA CD

3 DO

CD-i

CD 32

POWER DRIVE

Die Sonne knallt vom Himmel und taucht den Asphalt vor Ihnen in gleißendes Licht. Die erste von insgesamt 64 Rallye-Strecken auf 8 internationalen Schauplätzen liegt vor Ihnen, und die Zuschauer wollen Ihren "Power Slide" sehen ... Wenn Sie siegen, können Sie mit den Preisgeldern Ihr Auto reparieren oder ein neues kaufen. Sechs verschiedene Fahrzeuge (vom Mini Cooper bis zum Toyota Celica), drei Klassen, totales Fahrgefühl mit realistischen Fahrzeugeigenschaften, verschiedene Fahrprüfungen bei Wind und Wetter, Tag und Nacht, schwierigen Off-Road-Strecken, Schotter- und Sandpisten: Hier wird Ihnen alles abverlangt! 1 - 2 Spieler.

MS-DOS CD-ROM

MS-DOS

AMIGA

SNES

MEGA DRIVE

GAME GEAR

HURRICANES

Wird das Entscheidungsspiel zwischen der karibischen Fußball-Mannschaft HURRICANES und den "Gorgons" stattfinden? Wenn die sympathischen Kicker nicht rechtzeitig erscheinen, gewinnt automatisch der Erzrivale. Führen Sie die HURRICANES ins Finale, indem Sie geschickt die Fallen der Gorgons umgehen! Action in fünf Comic-Episoden für 1 - 2 Spieler (simultan).

SNES

MEGA DRIVE

GAME GEAR



PS: Um Ihr Liebesleben müssen Sie sich allerdings schon selbst kümmern ...





Brandneu

**Enterprise
1701-D**

**Enterprise
Excelsior**
als Klebmodell

Originalgetreue Enterprise-
Bausätze, wie immer komplett
mit Aufklebern und Ständer
(ohne Bemalung). 1701-A
(rechts), 1701-D (oben) oder
Excelsior (ganz oben),
zum absoluten Hammerpreis

zu je **49,95**

X-Wing-Fighter

Maßstabgetreue Nachbildungen als
Klebmodelle

37,95

TIE Interceptor

als Snap-Bausatz für

27,95

Star-Trek-3-Teile-Pack

Klingonen-, Ferengi-
und Romulaner-
Kampfschiff
zusammen nur

54,95

Star-Trek-Fans aufgepaßt!



Star-Trek-Communicator "The Next Generation"
mit Sound-Effect **38,00**



Star-Trek-Communicator als Metal-Pin **39,00**



Schlüsselanhänger mit je 8 Sounds aus der Serie
"Star Trek - The Next Generation"

nur **24,95**



oder "Star Trek Original"

nur **24,95**

Deep-Space-Nine-Station

59,95

Ein Muß für jeden Star-Trek-
Fan. Die Originalstation aus
der Fernsehserie



Star-Wars-Destroyer

des Imperiums als beliebtes
Klebmodell

49,95



Millennium Falcon

supergroßer
Klebebausatz

59,95



Schwefel	50 CR
Selen	40 CR (K)
Silber	60 CR
Silizium	20 CR
Stickstoff	20 CR (D)
Strontium	60 CR
Tantalum	70 CR
Tellur	60 CR (V)
Thallium	60 CR
Thorium	70 CR
Titan	60 CR
Unimold	100 CR (G)
Uran	70 CR
Vanadium	50 CR (D)
Wasserstoff	10 CR
Wismut	80 CR
Wolfram	60 CR
Xenon	30 CR (K)
Zink	50 CR
Zinn	50 CR
Zirkonium	60 CR

Strukturstak	120 CR (G)
Tacticom	130 CR (K)
Technetium	60 CR (V)
Technitool	130 CR (G)
Traumanet	110 CR (K)

Newfront kauft jede gefundene Lebensform! Wir zahlen bis zu 800 CR/SL.

Die Buchstaben in () neben den einzelnen Waren bedeuten, daß die jeweilige Ware bei der entsprechenden Spezies erhältlich bzw. nur dort zu bekommen ist.

(D) Deresta
(G) Gheebarrant
(K) Kaynik
(V) Vantu

Menschen	höflich, freundlich, normal
Deresta	höflich
Gheebrant	höflich, freundlich
Kaynik	freundlich, normal
Vantu	höflich

– Der Handel mit anderen Spezies bzw. mit Newfront-Kapitänen ist stets zu empfehlen, weil Newfront zwar alles aufkauft, aber nur Festpreise bezahlt. Beim Handeln kann man natürlich mehr Profit erzielen.

– Lebensformen: Es existieren genau 24 verschiedene Lebensformen im Thule-Sektor. Jeweils drei unterschiedliche können auf folgenden Planeten gefunden werden:

Allgemeine Tips:

- Man sollte gänzlich auf Systeme der IIer-Klasse verzichten, da man viel Geld sparen kann, wenn man gleich von der Ier- auf die IIIer-Klasse umsteigt.
- Soviel wie möglich mit anderen Raumschiffen kommunizieren, um entweder Informationen zu bekommen oder Handel zu treiben.

Verhalten: Es gibt fünf verschiedene Verhaltensmöglichkeiten: höflich, freundlich, normal, unfreundlich, ruppig. Bei den einzelnen Rassen sollte man sich wie folgt verhalten:

Planet
Galothia
Irrindy-Mino
Kaldens II
Morning-Star
Oron
T'Sun-Armi
New-Valoria
W'KChu

Ballont	081,072
Booboola	045,084
Hive IV	030,045
Iyarlan	156,051
Kanyikai	144,036
Orpheon	171,072
Tavantal	084,048
Tridderak	105,054

– Rohstoffe können in großen Mengen auf folgenden Planeten gefunden werden:

Planet	Rohstoff	System
Galothia	Stabilium, Silizium	066,075
Irrindy-Minor	Eisen, Schwefel, Wismut	009,057
Kaldens II	Quecksilber	060,066
Morning-Star	Gold, Silber	054,063
Oron	Niob, Thallium, Zink	144,036
T'Sun-Arn	Thallium, Vanadium	147,075
New-Valoria	Kupfer, Uran, Vanadium	126,057
WKChuke	Natrium, Zirkonium	048,039

- Protostar

Ein kurzer Rückblick auf die Ausgangsposition sei gestattet: Die Zukunft sieht absolut düster aus, wenn da nichts weltbewegendes passiert. Wir schreiben das Jahr 2335 und unsere gute alte Erde wird von einer fremden Rasse, den Skeetch, bedroht. Die Attacken auf friedliche Kolonien und hilflose Raumstationen nehmen mehr und mehr zu. Eine militärische Invasion des mit modernsten Waffen versehenen Imperiums scheint unabwendbar, da unser blauer Planet keine Mittel besitzt, die er der Übermacht entgegenzusetzen könnte. Die einzige Hoffnung ist eine Allianz mit anderen Rassen des Universums, die dann stark genug wäre, den Skeetch Paroli zu bieten. Und so wird ein Captain der Erdstreitkräfte als "Diplomat" abgestellt. Da die Skeetch von diesen Bestrebungen natürlich nichts erfahren dürfen, muß er "undercover" arbeiten: Commander Harris wird kurzerhand zum Zivilisten degradiert und bekommt einen alten Handelsraumer samt Beiboot. Als erfahrener Pilot schneller Schiffe ist er davon natürlich nicht besonders begeistert, aber was hilft's, wenn das Schicksal der Erde auf dem Spiel steht. Sein Ziel ist der Sektor Thule, der direkt an das Skeetch-Im-



Denn da gibt's zum Beispiel die Kaynik: blauhäutig, rotzfrech und immer nach der Regel handelnd: "Erst ballern, dann reden!" Eingeschaltete Schilde des Raumers stimmen sie zwar nicht gerade freundlich, sind aber zum Selbstschutz sehr zu empfehlen. Die Deresta sind hingegen eine sehr (und ich meine SEHR) schüchterne Rasse, die viel Wissenschaft betreibt. Kontakte scheinen sich hier besonders schwierig zu gestalten.

Bei den Gheebrent, einer insektenähnlichen Rasse, scheint eine Kommunikation auch äußerst kritisch, sie sind nämlich äußerst arrogant (paßt zu ihrem Aussehen).

Um erst einmal an ein paar Credits heranzukommen (Stärkere Waffen und schnellere Antriebe, die man dann kaufen kann, können erheblich zum Gelingen der Mission beitragen), muß sich der Ex-Commander erst einmal mit einer

zwar komplett, jedoch fehlen der Allianz immer noch zwei Mitglieder: ein aggressiver Karyin und ein inaktiver Ghebriant. Ich entscheide mich, zuerst die Ghebriant auszusuchen. Diese völlig emotionslose Spezies brachte mich nach einigen freundlichen, jedoch absolut fruchtlosen Gesprächen an den Rand der Verzweiflung. Ich versuchte schließlich, in einer ihrer Städte Handel zu betreiben, weil ich bereits von anderen

Mein direkter Weg führte mich zur Strafkolonie (084.111), und neuen Raumschiff wurde prompt in einen schweren Kampf mit Skeelach-Schiffen verwickelt. Auf der Planetenoberfläche sammelte es ebenfalls von Skeelach-Patrouillen. Sie zu zerstören, war sinnlos – da- und tauchten neue auf! Also beschränkte ich mich darauf, den Schüssen so gut wie mög- lich auszuweichen und die Vantu anzulesen. Kaum war der letzte Vantu an Bord, gab

Bei einem weiteren Gespräch mit den Deresta nahm einer der Wissenschaftler, die ich gereizt hatte, Kontakt zu mir auf und bat mich, auf meinem Raumschiff das Labor übernehmen zu dürfen. Natürlich gestattete ich es ihm. Als nächstes versuchte ich, die Vantu für die Allianz zu gewinnen. Aus mehreren Gesprächen mit anderen NEWFRONT-Commandern sowie den Deresta habe ich erfahren, daß die Vantu eine äußerst intelligente, philosophisch veranlagte, pazifistische Spezies seien – allerdings sprach man ihnen auch eine enorme Arroganz zu. Die Heimat der Vantu, Tavanatal, spürte ich bei den Koordinaten 084,048 auf. Ich führte ein außerordentlich höfliches

ung auf einem Raumschiff. Ich zögerte nicht, ihn in meine Crew aufzunehmen.

Wirkung. Ich sprach mit ihnen, und das ergab auch die gewünschten Informationen. Ich sprach mit dem nächsten Treffen der Gruppe, um Informationen über ihre Spezies, ich erfuh, was sie ähnliche Probleme wie vor der Deresta hatten: Die Koech hatten eine Vantu-Kolonie in eines ihrer betrieblichen Straßengebietes umgewandelt, und die dort lebenden Kolonisten gelangengewonnen. Selbstverständlich sprach ich den Vantu, ihre Leute von dort zu befreien.



Ich den Befehl, zum Raum-
schiff zurückzukehren. Die
Vantu waren von ganzem Her-
zen für ihre Rettung dankbar,
und die Unterzeichnung der
Beitrittserklärung auf Tavan-
tal, die die Vantu zu Allianzmit-
gliedern machte, war eigent-
lich nur noch eine Frage der
Form. Beedruckt von meiner
Kühnheit, meldete sich zusätz-
lich ein Vantu namens Tanva-
pe mit mir und äußerte die Bitte,
aus Kommunikationsoffizier
auf meinem Schiff zu arbeiten.
Meine Mannschaft war jetzt

„Teilen mir die Deresta aufgegeben wird, daß zehn ihrer besten Wissenschaftler von Piraten gekidnappt worden waren. Sie bitten mich, die Entführten zu retten. Ich willigte sofort ein und machte mich direkt auf die Suche nach den Verschollenen.“

„Weil die Systeme um Freehaven einen ziemlich üblen Ruf gewonnen und dort wahrscheinlich viele Piraten ihre Schlupfwinkel hatten, fing ich mit meiner Suche in diesem Sektor an. Nach einigem Herumfliegen empfing ich plötzlich einen Hilferuf – es handelte sich um die gekidnappten Deresta! Mit den Kidnappern war nicht zu verhandeln. Ich zerstörte eines der beiden Piratenschiffe. Das andere, das die Wissenschaftler an Bord hatte, ergab sich daraufhin. Ich rettete die Deresta und ließ den Piraten zurück; vorher jedoch konfiszierte ich alle seine Waffensysteme, Schutzschilde sowie die Maschinen, um sie später gewinnbringend zu verschmelzen.“

„Bavor ich jedoch die Deresta nach Boobolla zurückbrachte, flog ich Freehaven an, um meine Beute zu verkaufen und mich kurz zu entspannen. Am Com-Terminal, wo ich neben den üblichen Spenden auch regelmäßig die neuesten Nachrichten abrief, erhielt ich den Anruf eines gewissen Blindguts. Der Biotechniker bewußte sich um eine Anstel-



freundschaftlich behandelt werden. Des weiteren ist darauf zu achten, daß ständig Credits zur Verfügung stehen, um die Mannschaft zu bezahlen. Außerdem können die einzelnen Crew-Mitglieder wertvolle Tips zu den verschiedensten Themen geben.)

deswegen mußte ich schnell handeln. Nach einer erfolgreichen Rettungsaktion beobachtete ich, wie sich das andere Schiff atomisierte. (Anmerkung: Auch derartige Schiffe enthält immer noch einige Rohstoffe, die man mitnehmen kann.)

log zu den Koordinaten 066,075 und stieß dort tatsächlich auf ein nahezu zerstörtes NEWFRONT-Schiff. Ich vermutete, daß wohl niemand mehr am Leben war, doch ein vorschriftsmäßiger Routine-Scan bewies mir das Gegenteil.

Nase. Mal hilft es schon uninteressiert zu tun oder sich dumm zu stellen, manchmal geht es nur über die harte und fiese Tour.
Bei all dem darf er die Erde aber nicht vergessen. Die ist nämlich über jede Hilfe (insbesondere in finanzieller Form) mehr als dankbar. Und mit jedem neu entdeckten Planeten und jeder Rasse, mit der man



Freundschaft schließen kann, wird die Stellung der Erde mehr und mehr gegen mögliche Angriffe der Skeetch gestärkt. Regelmäßige Berichterstattung sind für ein Mitglied der Streitkräfte natürlich selbstverständlich. Und so zieht sich der teils eintönige, teils packende Pilotenalltag dahin, denn schier unerschöpflich scheint die Zahl der Planeten, die es noch zu entdecken gilt und auf denen man neue Städte, fremde Rassen und unbekannte Raumschiffe finden kann, mit plauderlustigen Erdpiloten oder waffenstarrenden Aliens. In den

Bars der Raumstationen hingegen gibt es genug Ruhe und kühle Drinks, manchmal auch die eine oder andere interessante Information. Ob die Crew letztendlich überleben oder die Erde wirklich retten kann – das liegt nicht nur in den Händen einer höheren Macht, sondern in diesem Fall in denen von Commander Harris und seiner Crew... Ver-

folgen wir besser seinen letzten Bericht:
Human Defense Coalition: Special Operations – Confidential
Abschließender Bericht über die PROTOSTAR-Direktive im Thule-Sektor, Sternzeit 142:2336
 Nachdem ich von Col. Hawking nähere Details in bezug auf meine Mission erhalten hatte, machte ich mich zunächst daran, die Raumstation Garriod näher zu erkunden. Neben diversen Läden und Aufzügen zu den Quartieren der Kolonisten gab es auf dem Promenadendeck der Station ein sog. Biotech-Center, in dem man

Informationen über bereits erforschte Lebensformen einholen, unbekannte Lebensformen verkaufen sowie evtl. verstorbene Besatzungsmitglieder gegen eine Gebühr von 5000 CR wiederbeleben lassen konnte. Für das leibliche Wohlsorgte eine Bar, genauer gesagt, man konnte dort seinen Durst löschen. In einer Börse konnte man außerdem gefundene Mineralien und Metalle zu Festpreisen verkaufen sowie Stabium zum Preis von 100 CR/m³ erwerben. *(Anmerkung: Stabium kann zum selben Preis auch auf den Heimatplaneten der einzelnen Rassen erworben, bzw. auch in größeren Mengen auf dem Planeten Galothia gefunden werden.)*

Im Technik-Center hatte man die Möglichkeit, Komponenten seines Raumschiffs zu verkaufen und bessere Maschinen, Waffen, etc. zu kaufen. *(Anmerkung: Diese Einrichtungen existieren auf jedem NEWFRONT-Stützpunkt.)*

Ich traf dort auch zum ersten Mal auf einen Kaynik, der im Technik-Center als Mechaniker arbeitete. Er konnte einiges Interessantes über die Technik von NEWFRONT-Raumschiffen sowie seine Spezies erzählen, aber leider hatte er nicht viel Zeit, um sich mit mir zu unterhalten. Da ich schon mal dort war, nutzte ich die Gelegenheit, um die beiden An-

wenn es sich bei meinen Abenteuern um eins dieser almodischen Computerspiele gehandelt hätte) den Sieg für die Allianz besiegeln würde. Doch wie sollte man es zerstören?

In der Bar traf ich meinen Kumpel Dodel. Ich klagte ihm mein Problem, und nach anfänglichen Zögern erzählte er mir eine erstaunliche Geschichte (die ich zum Schutz der Privatsphäre Dodels nicht verraten werde). Mit den gewonnenen Informationen begab mich zu den Koordinaten, die Dodel mir auch genannt hatte und fand dort das Wrack der Whirlick vor. Auf der Brücke des Schiffs drückte ich den gelben, blinkenden Knopf und aktivierte damit eine Codefrage.

Mit dem Code aus Dodels Erzählungen konnte ich sie beantworten und erhielt Zugang zum Laderaum. Dort fand ich einen Photonenprojektor sowie eine Maschine V vor. ABE440 installierte sogleich beide Systeme auf meinem Schiff.

Mit genügend Stabilitum an Bord (der Photonenprojektor benötigte 100m³ pro Schuß!) machte ich mich auf die Suche nach dem Skeetch-Schlachtschiff. Es dauerte nicht lange, bis ich es gefunden hatte. In einer furiosen Schlacht besiegte ich schließlich das Schiff der Skeetch, das sich am Ende in ein grandioses, wenn

auch nur kurz dauerndes Feuerwerk im All verwandelte.

– Ende des Berichts –

Com. John Harris
(Tobias Reindl)

Newfront-Preisliste "Metalle und Rohstoffe" für 2336:

Rohstoff	CR/m ³
Aluminium	60 CR
Argon	30 CR (D)
Ärsen	60 CR
Barium	50 CR

Indium	50 CR (V)
Iridium	60 CR (V)
Jod	40 CR (K)
Kadmium	50 CR (K)
Kalzium	60 CR
Kobalt	50 CR (K)
Krypton	40 CR (V)
Kupfer	60 CR
Lanthan	60 CR
Lithium	80 CR
Magnesium	60 CR
Molybdän	70 CR
Natrium	20 CR
Neon	40 CR (K)



Blei	50 CR	Nickel	60 CR
Bor	80 CR	Niob	70 CR
Brom	40 CR	Osmium	50 CR (K)
Cer	60 CR	Palladium	70 CR (V)
Chlor	30 CR (D)	Phosphor	60 CR
Chrom	60 CR	Platin	60 CR
Dysprosium	60 CR	Plutonium	70 CR (V)
Eisen	50 CR	Pollonium	70 CR (V)
Erbium	60 CR	Prasedymium	50 CR (G)
Europium	70 CR	Quecksilber	60 CR
Fluor	40 CR (D)	Radium	60 CR
Gallium	60 CRT	Radon	40 CR (K)
Germanium	50 CR	Ruthidium	60 CR
Gold	60 CR	Ruthenium	50 CR (V)
Helium	30 CR (D)	Samarium	70 CR
Impedigone	100 CR (K)	Sauerstoff	10 CR (D)

Vertreter der einzelnen Rassen sowie "Kollegen" von NEWFRONT, mit denen ich durchaus höflich kommunizierte. Nur von den Kaynik hielt ich mich bewußt noch fern, da sie leider die unangenehme Eigenschaft hatten, sofort anzugreifen.



regelmäßige Credits zur Erde zu transferieren, um die Ver-
leumdung derselben anrecht
zu erhalten. (Anmerkung: Dies
geschah etwa alle 10 Tage; wo-
bei ich jedesmal eine Summe
zwischen 5000 und 15000 CR
überwies.)

Die restlichen Credits meinen
Stabilitätswortrat auf.
An Bord des Schiffes wurde ich
von meinen (bis dahin) einzi-
gem Crewmitglied begrüßt, ei-
nem Droiden mit Namen (bzw.
Modellnummer) ABB440, der
für den Maschinen- und den
Laderaum zuständig war. Nach
einem Routine-Sicherheits-
Check konnte es losgehen.
Um mein Kapital zu vermeh-
ren, erhob ich anfangs das
Sammeln von Mineralien und
Metallen zur Priorität. Sehr
vielversprechend war zu-

triebssysteme aus dem Schiff und dem Explorer zu verkaufen, damit ich mir eine Maschine III leisten konnte. (Anmerkung: Bis ich das Geld beisammen hatte, um mir eine zweite Maschine III zulegen zu können, transferierte ich das Antriebssystem einfach vom Schiff zum Explorer, wenn ich Planetenerkundungen vornahm. Die umgekehrte Prozedur erfolgte, wenn ich mich wieder zurück in den Weltraum begab.)

Als die Alien-Band zufällig mal mitch spielte, traf ich in der Bar auf einen abgewrackten Typen namens Dodel, der einen sehr depressiven Eindruck machte. Ich entwickelte ihn in ein längeres Gespräch. Im Verlauf der Unterhaltung bemerkte ich, daß er ziemlich viel Ahnung davon hatte, was im Tjule-Sektor vorging, und er konnte mich so mit einer Menge Infos versorgen. Ferner gab er mir noch den Hinweis, daß er bei den Koordinaten 066,039 an einem schwer beschädigten Schiff vorbeigekommen war, das offensichtlich von den Skeetch angegriffen worden war.

Ich nahm mir fest vor, der Sache später einmal auf den Grund zu gehen. Außerdem beabsichtigte ich, Dodel häufiger aufzusuchen, da er eine sehr gute Informationsquelle war. Bevor ich mich jedoch in die unendlichen Weiten des Alls begab, füllte ich noch für

Die sechs Burschen neugierig, wie wollen unbedingt erfahren, was denn jedesmal mit der Ladung verschmerzte. Da wußte ich, daß ich sie am Wickel hatte. Ich machte ein paar vage Andeutungen und überließ ihnen mit Zuckerstüßem Lächeln die Ladung. Kurz darauf traf ich auf die sogenannte Southern Star Group. Ihrem Anführer brannete der Wunsch unter den Krallen zu erfahren, wie ich mit derartigen Verluste leisten konnte. Ich amüsierte mich königlich, denn der kleine Kerl wäre vor Neugier fast geplazt. Ich hielt ihm einen komplizierten Vortrag über Marktwirtschaft und die Vorteile von Großkonsumieren, und dann brauchte er eigentlich nur noch etwas diplomatisches Geschick, um die Kamynks dazu zu bewegen, der Allianz beizutreten.

Mit dem Gefühl, etwas Großartiges geleistet zu haben, flog ich nach Bordenian, das inzwischen zum Hauptquartier der Rebellen umfunktioniert worden war. Dort erwartete mich, daß die Skeetch ihr Flaggschiff, einen schweren Schlachtkreuzer der Deadweight-Klasse, in den Sektor beordert hatten, um das Phänomen "Allianz" im Keim zu ersticken.

Mir war klar, daß die Zerstörung dieses Schlachtschiffs (man könnte von einem "Endgegner" sprechen,

Die Allianz verfügte jetzt dank der Deresta und Vantu bereits über starke geistige Kapazitäten und die Materialversorgung war durch den Beitritt der Ghebraant gesichert. Doch weiterhin mangelte es an Streitkräften: Die Kaynik mußten helfen! Aber wie sollten sie das?

Gebraant erlahren hatte, daß die Gebraant Handel über alles liebten.

Und tatsächlich: Nachdem ich ihnen eine große Menge Rohstoffe zum Sparpreis überlassen hatte, wurden die Chitinesen gleich viel gesprächiger. Ich erfuhr, daß sie auf der Suche nach einer neuen Heimatwelt waren, da ihre alte rohstoffarm und verödet war. Ich bot mich an, ihnen bei der Suche behilflich zu sein. Hoherfreut (jedenfalls für Gebraant-Verhältnisse) über-

SECRET SERVICE

sicht: Gibt man anstelle von 0F 0E höhere Zahlen ein, verwandelt sich das Guthaben in einen Minusbetrag.)

Die ersten vier Stellen der Zeile 2080 stellen das Datum dar. Deshalb steht am Anfang auch B4 00 4B 05.

Das Leben als Patrizier kann man sich weiter erleichtern, wenn man die Werte zwischen den Zeilen 2080:09 und 20A0:14 ändert. (Das sind die Werte für die Waren im Schiff.) Die Änderungen finden im Schiff statt, die 200 Mio. liegen nicht im Kon-

tor, sondern befinden sich im Schiff. Es empfiehlt sich daher, bei der Rückkehr ins Spiel den Großteil des Gelds sofort ins Kontor zu übertragen. Mögliche Piraterie kann sich als Schicksalsschlag entpuppen. ■

Heiko Wein

● UFO (PC)

Hier ist eine komplette Liste mit den Hex-Adressen sämtlicher Ausrüstungsgegenstände von

UFO. In der "BASE.DAT" eines beliebigen Savegames kann man die gewünschte Menge eintragen. Allerdings gilt hier: Nicht übertrei-

ben, da sonst die Lager schnell überfüllt sind, was sich während des Spiels sehr störend bemerkbar macht.

Gegenstand	Basis 1	Basis 2	Basis 3	Basis 4	Basis 5	Basis 6	Basis 7	Basis 8
Ingenieur	5E	182	2A6	3AC	4EE	612	736	85A
Wissenschaftler	5F	183	2A7	3AD	4EF	613	737	85B
Stinray-Werfer	60	184	2A8	3AE	4F0	614	738	85C
Avalanche-Werfer	62	186	2AA	3B0	4F2	616	73A	85E
Geschütz	64	188	2AC	3B2	4F4	618	73C	860
Fusionskugelwerfer	66	18A	2AE	3B4	4F6	61A	73E	862
Lasergeschütz	68	18C	2B0	3B6	4F8	61C	740	864
Plasmastrahl	6A	18E	2B2	3B8	4FA	61E	742	866
Stingray-Rak	6C	190	2B4	3BA	4FC	620	744	868
Avalanche-Rak	6E	192	2B6	3BC	4FE	622	746	86A
Schuß f. Geschütz	70	194	2B8	3BE	500	624	748	86C
Fusionskugel	72	196	2BA	3C0	502	626	74A	86E
Panzer/Geschütz	74	198	2BC	3C2	504	628	74C	870
Panzer/Raketen	76	19A	2BE	3C4	506	62A	74E	872
Panzer/Lasergeschütz	78	19C	2C0	3C6	508	62C	750	874
Luftkissen/Plasma	7A	19E	2C2	3C8	50A	62E	752	876
Luftkissen/Werfer	7C	1A0	2C4	3CA	50C	630	754	878
Pistole	7E	1A2	2C6	3CC	50E	632	756	87A
Pistolenladestreifen	80	1A4	2C8	3CE	510	634	758	87C
Gewehr	82	1A6	2CA	3D0	512	636	75A	87E
Gewehrladestreifen	84	1A8	2CC	3D2	514	638	75C	880
Schweres Geschütz	86	1AA	2CE	3D4	516	63A	75E	882
SG-PB-Muni	88	1AC	2D0	3D6	518	63C	760	884
SG-HE-Muni	8A	1AE	2D2	3D8	51A	63E	762	886
SG-B-Muni	8C	1B0	2D4	3DA	51C	640	764	888
Automat. Geschütz	8E	1B2	2D6	3DC	51E	642	766	88A
AG-PB-Muni	90	1B4	2D8	3DE	520	644	768	88C
AG-HE-Muni	92	1B6	2DA	3E0	522	646	76A	88E
AG-B-Muni	94	1B8	2DC	3E2	524	648	76C	890
Rak.-Werfer	96	1BA	2DE	3E4	526	64A	76E	892
Raketen (klein)	98	1BC	2E0	3E6	528	64C	770	894
Raketen (groß)	9A	1BE	2E2	3E8	52A	64E	772	896
Raketen (Brand)	9C	1C0	2E4	3EA	52C	650	774	898
Laserpistole	9E	1C2	2E6	3EC	52E	652	776	89A
Lasergewehr	A0	1C4	2E8	3EE	530	654	778	89C
Schwerer Laser	A2	1C6	2EA	3F0	532	656	77A	89E
Granate	A4	1C8	2EC	3F2	534	658	77C	8A0
Rauchgranate	A6	1CA	2EE	3F4	536	65A	77E	8A2
Gran. m. Annäherungsz.	A8	1CC	2F0	3F6	538	65C	780	8A4
Brisanzsprengstoff	AA	1CE	2F2	3F8	53A	65E	782	8A6
Bewegungsscanner	AC	1D0	2F4	3FA	53C	660	784	8A8
Sani-Tasche	AE	1D2	2F6	3FC	53E	662	786	8AA
PSI-Verstärker	B0	1D4	2F8	3FE	540	664	788	8AC
Betäubungsstab	B2	1D6	2FA	400	542	666	78A	8AE
E-Leuchtkörper	B4	1D8	2FC	402	544	668	78C	8B0
Schweres Plasma	C2	1E6	30A	42E	552	676	79A	8BE
Ladestr. f. schw. Plasma	C4	1E8	30C	430	554	678	79C	8C0
Plasmagewehr	C6	1EA	30E	432	556	67A	79E	8C2
Plasmagewehrladestreifen	C8	1EC	310	434	558	67C	7A0	8C4
Plasmapistole	CA	1EE	312	436	55A	67E	7A2	8C6
Plasmapistolenladestreifen	CC	1F0	314	438	55C	680	7A4	8C8
Blaster-Abschuß	CE	1F2	316	43A	55E	682	7A6	8CA
Blasterbombe	D0	1F4	318	43C	560	684	7A8	8CC
kl. Abschlußrampe	D2	1F6	31A	43E	562	686	7AA	8CE
Betäubungsbombe	D4	1F8	31C	440	564	688	7AC	8D0

Thomas Niegel, Stefan Ebert

SOFTSELL

Computer Soft-, und Hardware

CD-ROM

Theme Park 82.95

Sam + Max 82.95

StrikeComander+
Privateer 89.95

Critical Path 49.95

Rebel Assault 82.95

OUTPOST 84.95

IBM 3,5"

Indycar Racing 49.95

Hattrick 82.95

Tieflighter 82.95

Die Siedler 79.95

1942 84.95

AMIGA

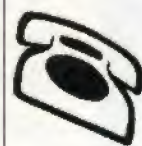
Hanse 42.95

Pizza Connection 76.95

Hattrick 74.95

Big Sea 52.95

**KOSTENLOSE
PREISLISTE**



02824/2040

KESSELSTR. 13

47546 KALKAR



Orientalischer

Da geht Ali Baba doch glatt der Turban hoch: Bloß wegen etwas magischen Manas sprengt ein trödeliger Hexer fast die ganze Welt in die Luft. Jetzt schwirrt der Himmel von Drachen, Riesenbienen und Lauberlehrlingen auf fliegenden Teppichen, und man ist seines Lebens nicht mehr sicher. Zum Geier mit den Bullfrog-Jungs!

MAGIC CARPET

PC (386/33, SVGA, 4 MB RAM), 130 DM, geplant für: Mac-CD, Hersteller: Bullfrog, England, Muster von: Hersteller.

Tornado, Falcon, Spitfire, Euro 2000, MiG – derartiges Zeugs hat ausgedient. Heutzutage fliegt man Teppich, und zwar mit einem Affenzahn. Was Bullfrog

hier mit **Magic Carpet** abgeliefert hat, ist einfach absolute Sahne. Warum? Weil Du nicht nur mit total abgefahrener Flugi-Action samt reichlich Strategie verwöhnt wirst, sondern auch noch in einem Cremebad aus phantastischer Grafik und tollem Sound versinkst.

Das Szenario wirkt wie aus einem Märchen aus 1001 Nacht importiert, die obligatorische Geschichte dazu liest sich entsprechend exotisch. Auf einer Welt, in der die magische Substanz Mana als natürliches Element vorkommt, ist dieser Rohstoff nach jahrhundertlangem Abbau rar geworden. Die letzten Mana-Reserven wurden deshalb von den dortigen Zauberern für den Bau von Monstern aller Art verbraucht, um ihre jeweiligen Konkurrenten außer Gefecht zu setzen. Leider waren die Geschöpfe von den Magiern nicht zu lenken und wandten sich gegen die eigenen Zauberherren.

Einer der Magier hat von diesen Viechern die Nase gestrichen voll und bastelt zusammen mit seinem Lehrling (rate mal, wer von den beiden wohl Dein Held ist) einen starken Zauber zusammen. Damit will er diese unnatür-



▲ Wer schießt da auf mich?

Luftschiffe in luftiger Höhe



▼ Fliegende Krebse?



lichen Wesen entsorgen und wieder in die goldene Zauber-Ursubstanz zurückverwandeln. Irgendwas in seinem Rezept scheint jedoch nicht zu stimmen, denn er sprengt damit nicht nur sich selbst, sondern fast die ganze Welt in die Luft.

Du als sein Lehrling überlebst die Katastrophe und darfst jetzt den Scherbenhaufen wieder aufräumen. Deine Aufgabe: In jeder der 50 Regionen = Levels sind die Monster zu zerstören und deren Mana-Vorräte zwecks Restaurierung der Welt einzusammeln.

Einfach, was? Schwing Dich also auf Deinen Teppich (abstürzen kannst Du nicht, selbst wenn Du es versuchst),



Flugsimulator



Übersichtskarte (das allsehende Auge) in der linken oberen Bildschirmecke zeigt alle wichtigen Gegenstände wie Burgen, Gegner oder Mana, aber auch normale Leute an. Du mußt eigentlich nur noch zu einem Gegner hinfliegen, ihm kräftig Feuerbälle, Blitze, Felsen, Meteore u.ä. um die Ohren zaubern (die "Geschosse" suchen sich in gewissem Rahmen automatisch ihr Ziel) und das Mana markieren, das dahingeschiedene Gegner übriglassen.

Gute Planung ist jedoch vonnöten, um bei der großen Anzahl von Sprites, die sich gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln können (manchmal mehr als 200, und die Spiel-

und los geht's: Mit der Maus bewegst Du den Teppich nach rechts, links, oben und unten. Über die Cursortasten wird beschleunigt und gebremst. Mit den beiden Maustasten kannst Du je einen Zauberspruch aktivieren. Drückst Du beide Tasten gleichzeitig, gelangst Du ins Zauber-Auswahlmenü. Falls Du lieber über die Tastatur spielst, kannst Du das natürlich auch.

Das wichtigste in jedem Level ist zunächst der Bau eines Palastes per Zauberspruch. Der Stützpunkt ist am Anfang zwar nicht sehr imposant, kann im Laufe des Spiels jedoch weiter ausgebaut und verstärkt werden. Zusammen mit dem Schloß bekommst Du auch einen hübschen Ballon, der automatisch ausfliegt, sobald Du ein Monster erlegt und dessen Mana-Kugel mit Deiner Farbe markiert hast. Auf diese Weise ist der problemlose Rücktransport des kostbaren Guts zum Sammelort gewährleistet. Außerdem wirst Du in der Burg wiederbelebt, sollte Dir auf Deinen Jagd- und Sammelzügen etwas zu- stoßen.

So ganz ungefährlich ist das Unterfangen trotzdem nicht, obwohl

bei Bullfrog ausdrücklich Wert darauf gelegt wurde, ein möglichst frustfreies Game zu machen, in dem man nicht ständig ins Gras bzw. die Teppichfransen beißt.

Die Monstermana-Jagd entpuppt sich als actiongeladene Ballerei mit vielen Strategieelementen. Eine kleine



▲ Ein Paradies für Reinhold Messner

▼ My home is my castle



geschwindigkeit zeigt sich davon nicht im geringsten beeindruckt), nicht den Überblick zu verlieren. Und noch eins: Paß auf, daß Du nicht Deine eigenen Leute erwischst. Denn wenn Du ein freundlich gesinntes Dorf angreifst, kannst Du erstens nicht mehr auf dessen Mana-Vorräte zurückgreifen, zweitens sitzen Dir ein paar gute Bogenschützen mehr im Nacken. Je größer



Angriff der Killerbienen

ein Dorf nämlich wird, desto größer wird auch seine Armee. Obwohl das Spiel so benutzerfreundlich designt ist, daß man nicht ständig mit der frustrierenden Meldung "Game Over" konfrontiert wird, wimmelt die sehr detailreiche, mit Texturen überzogene Welt nur so von Gefahren. Neben diversen Monstern wie Drachen, Skeletten, Riesenbienen, Trollen, Kobolden oder Kraken sind auch ständig weitere (computergesteuerte) Zauberer manamäßig unterwegs, die das Inferno Deines Herrn und Meisters überlebt haben.

Hier kommt jetzt eine weitere geniale Idee der Gamedesigner ins Spiel: Die Gegner lernen durch Deine Aktionen. Zu Beginn sind alle 'Mitspieler' gleich stark und kennen die gleichen Sprüche. Im gleichen Maße jedoch, in dem Du neue Taktiken entwickelst, werden auch die Gegner 'intelligenter', indem sie Deine Finten und Angriffspläne übernehmen. Auf diese Weise wächst der Schwierigkeitsgrad perfekt mit Deinen Fähigkeiten.

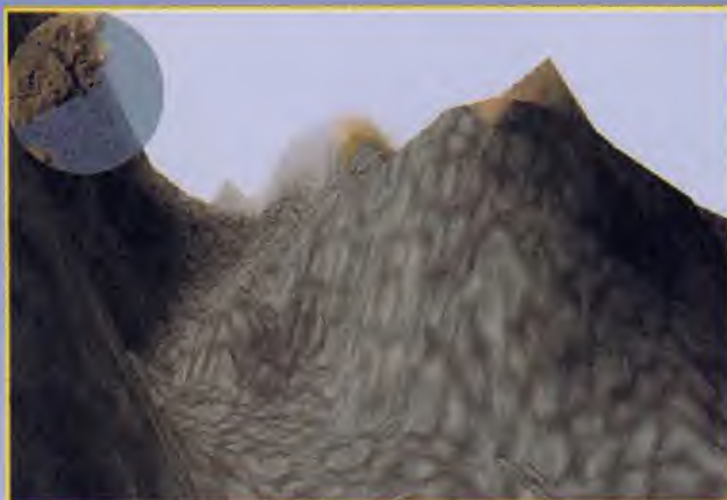
Schick ist auch die Netzwerkoption, falls Du lieber gegen menschliche Zauberer antreten möchtest. Bis zu acht Spieler dürfen hier versuchen, mit wilden Flugmanövern und explosiven Zaubersprüchen die Mana-Suche für sich zu entscheiden. In diesem Falle kannst Du jedes Level einzeln anwählen und mußt nicht wie im Normalfall die Welten chronologisch abarbeiten.

Hab ich vorhin schon mal 'genial' gesagt? Dann schau Dir an, was das Programm in puncto Spielareal aufzuweisen hat: Neben 50 vorgegebenen Campaign-Levels kannst Du Dir zusätzlich eine zufällig generierte Welt von einfach unglaublichen Dimensionen entwerfen lassen, in der man nach Aussage des Herstellers jahrelang herumfliegen kann, bevor sich mal ein Teil wiederholt. Die witzigste Option allerdings ist die Möglichkeit, beliebige eigene Landkarten einzuscannen und als Spielwelten zu benutzen. Wenn Du also Sylt, den Schwarzwald oder Deine Dorfstraße mit wehendem Teppich zur Monsterjagd zweckentfremden möchtest – nur zu!

Mit der Menge des gesammelten Manas wachsen auch die Zauberkräfte, und bald kannst Du die in jedem Level versteckten neuen Zaubersprüche aufnehmen und benutzen. Steinkreise erweisen sich in dieser Hinsicht als sehr empfehlenswerte Anflugziele, und wenn Du nicht sofort eine Zauberurne herumliegen siehst, überfliege den Kreis trotzdem: Vielleicht ist sie ja noch

durch eine Unsichtbarkeits-Sphäre verdeckt... Sobald Du 75% des im Level verfügbaren Manas gesammelt hast (wenn Du zu diesem Zweck den Palast eines Mitzauberers zerstören mußt, dann versuch's halt mal, hihi!), ist der Weg in den nächsten Bereich frei. Du kannst, mußt aber nicht, sofort hinfliegen. Falls Du statt dessen das restliche Mana des Levels auch noch einsammeln möch-

► **Land-
schaften
mit
schönen
Textures**



mals so was Abgefahrenes gesehen wie dieses Game? Nein! Hast Du mich schon mal wegen eines Flugis so aus dem Häuschen gesehen? Noch meiner als nein! Ist das ein Grund für den ersten Mega-Hit meines Lebens? Ja, ja und nochmals JAAAAA! Ich bin sicher, Du stimmst mir da zu. Spätestens nach der ersten Teppichflugstunde



▲ Selbst Palmen gibt's hier

test (oder vielleicht einen Zauberspruch übersehen hast), darfst Du ruhig noch ein bißchen weitersuchen.

Magic Carpet begeistert nicht nur durch das rasante Gameplay, sondern auch durch die vielen Details und Ideen. In den Dörfern hörst Du die Leute reden und lachen, über feindlichen Burgen das Zischen der Pfeile. Das Wasser wirkt mit seinen phantastischen Effekten optisch wie akustisch täuschend echt. Bäume bewegen sich im Wind, und die Schatten wandern mit zunehmender Tageszeit um die Stämme herum. Spiegel-, Dunst- und Tempoeffekte bieten optischen Hochgenuß. Neben VGA- und SVGA-Grafik bietet Magic Carpet denjenigen unter Euch, die auf total abgefahrene Sachen stehen, auch noch einen farbigen (!) 3D-Modus (der mit einer zweifarbigen Brille zu genießen ist) und sogar einen Stereogramm-Modus (Schielen auf eigene Gefahr!).

Atemberaubendes Scrolling in bester ruckelfreier Qualität, super Grafik bei den Flugsequenzen, dazu ein ungewöhnlich abwechslungsreiches Gameplay und ein Bildschirm, dessen Größe sich den Fähigkeiten des jeweiligen Rechners anpaßt – Magic Carpet macht rundum Spaß und zeigt, daß in puncto Gamedesign und Technik die Grenzen noch lange nicht erreicht sind. So, und jetzt die große Preisfrage: Hast Du je-



Bin ich in der Steinzeit gelandet?



Wir fliegen eine Kuurvee!

wirst Du meine Begeisterung teilen und mit wehenden Pluderhosen ebenfalls auf die Jagd nach magischem Mana gehen. Bis dann also, ciao, muß noch ein paar Drachen zeigen, wer hier der Herr der Lüfte ist.



Urteil: 11

EINFACH ABGEHOSEN

	Grafik:	11
	Sound:	11
	Ablauf:	11
	Atmosphäre:	11
	Idee:	11

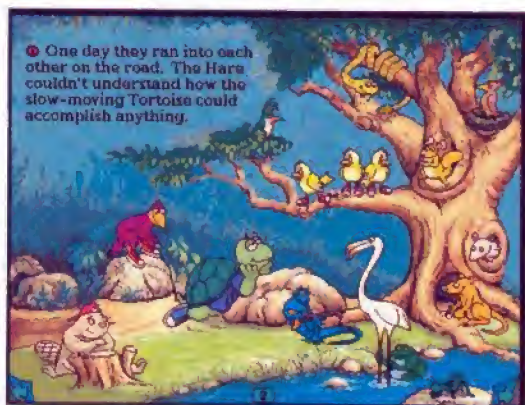
Ein Hammerprogramm, wie mir schon lange keins mehr in die Finger gekommen ist!



Hochmut

kommt vor dem Fall

"Laßt uns erheben den Zeigefinger und zeigen, wie dumme Hasen aufs Kreuz gelegt werden", so sprach der Produzent von Bröderbund – und alle, alle Bröderbundler hoben den Finger und zeigten.



▲ Besinnlich und verträumt lauschen sie der Schildkröte

auf den einzelnen 'Seiten' anklicken: Überall sind witzige Animationen versteckt, warten verrückte Sounds und dumme kleine Geschichten. Da rappt ein Biber mit Baseballmütze, daß es eine wahre Pracht ist, Schweine im Overall knuspern Popcorn, und der Hase posiert wie ein Bodybuilder.

Die Story vom Hasen und vom Igel kennt Ihr ja vermutlich alle. Im englischen Sprachraum wird aus dem Stachel-tier zwar eine Schildkröte, aber das Fortbewegungstempo ist dasselbe. Und so gewinnt auch hier das langsame, aber gewissenhafte Panzertier vor dem angeber-



Alle englischen Wörter (Spanisch könnt Ihr natürlich auch einstellen, ähem...) spricht Euch der Computer einzeln vor, liest aber auch die ganze Story, wenn Ihr das wollt.

Spaß macht das Prog also auf jeden Fall, aber da es eigentlich für kleinere Kinder angelegt wurde, ist wegen der fehlenden deutschen Version das eigentliche Klassenziel verfehlt. Setzen, fünf! (Bessermachen, Ihr Bröderbundler, sonst zeigen unsere Zeigefinger auf Euch, ätsch!)

THE TORTOISE AND THE HARE

PC (Windows, SVGA, SoundBlaster/Pro), 100 DM, geplant für: Mac, Hersteller: Bröderbund, USA, Muster von: Hersteller.

schen Langohr. Auf daß die Welt im Lot bleibe! Das klingt zwar fürchterlich nach erhobenem Zeigefinger und so, aber ganz ehrlich: Selten so gelacht!

Wie alle Programme aus der 'Living Books'-Serie von Bröderbund besteht auch The Tortoise and the Hare aus einer Aneinanderreihung mehrerer Bilderbuchbilder. Und wie immer könnt Ihr auch hier wieder alle möglichen Sachen



Urteil: 9

NICHT SO GANZ GUT

	Grafik:	9
	Sound:	10
	Ablauf:	10
	Dauerspaß:	11
	Idee:	11

Das perfekte Kinderbuch – nur leider nicht auf deutsch

Disketten

Wir stehen ohne Wenn und Aber für die Qualität unserer Disketten ein und geben Ihnen 1 Jahr Garantie.

Extrem hohe Qualitätsstandards bei derart günstigen Preisen? Wie geht das? Ganz einfach! Wir arbeiten vor Ort mit den Herstellern zusammen, kontrollieren durch unsere Inspektoren ständig die Qualität und können ohne großen Zwischenhandel direkt an Sie liefern:

5.25" Diskette bitte nachfragen. Händleranfragen erwünscht.

3.5" DD	10 St.	6.50	3.5" HD	10 St.	6.50
	100 St.	59.90		100 St.	63.90
	200 St.	117.90		200 St.	125.90
	400 St.	229.90		400 St.	239.90
	1000 St.	549.90		1000 St.	559.90

3.5" HD

Formatiert 1.4MB

10 St.	6.90
100 St.	66.90
200 St.	129.90
400 St.	249.90
1000 St.	589.90

Hiermit wird bestellt:

Ich nehme Sie beim Wort und möchte folgende Disketten mit einem Jahr Garantie bestellen; - und das möglichst flott per

☐ Nachnahme (Kosten 9.90)

☐ Scheck (Kosten 6.50)

..... Stück 3.5" DD Stück 3.5" HD

..... Stück 3.5" HD FORMATIERT 1.4MB

Absender:

Henkel & Triebner Diskssysteme Denisstr. 45 90429 Nürnberg Tel 0911/268977



STAR CLUSTER

Nehmen Sie teil an der Besiedlung des unendlichen Weltraumes!

In diesem epochalen Simulationspostspiel erforschen, erobern und entdecken UNENDLICH(!) viele Mitspieler aus ganz Europa im DREIDIMENSIONALEN RÄUMLICH UNBEGRENZTEN DECOS-UNIVERSUM immer wieder neue Welten (mit extra Karten) und Artefakte! Entwerfen Sie selbst Ihre eigenen Raumschiffe mit den unterschiedlichen wissenschaftlichen Entdeckungen!

Lernen Sie die Geheimnisse unbekannter Planeten und des unendlichen Weltalls kennen! Ausführliches Info:

DECOS GmbH
Postfach 10 06 38
60006 FRANKFURT/MAIN
(Tel. 069/29 22 33, Mi + Do 16 – 18 Uhr)

LIFETIMES präsentiert:
WEEBEE WORLDS



nur je
DM 69.95

Weebie Worlds: Weebies haben es schwer, sehr schwer. Sie sind sehr ordnungsliebend und leben in einer so unordentlichen Welt. Helfen Sie den Weebies, etwas Ordnung zu schaffen – aber Vorsicht, es ist nicht leicht.

Features:

- 55 Level, viele davon dreidimensional angelegt
- Teleporter, Blocker, Minen, Lifte, zerbr. Böden, uvm.
- Inklusive Level - Editor

Erforderliche Hardware:

MS-DOS PC, ab 80286-Prozessor mit DOS 5.0 oder höher, VGA-Karte, Festplatte. Alle Amiga.

Testversion gegen DM 6,- oder per
Download aus unserer Mailbox
(BRETT LIFETIMES) oder
CompuServe (GO PCIND)!

CompuServe:
GO PCIND

Händleranfragen erwünscht! Tel.: (02361) 36267
LIFETIMES/Expert Software FAX: (02361) 652744
Pestalozzistraße 6 Mailbox: (02361) 373214
45661 Recklinghausen CompuServe: 100101, 1703



Was sich die Programmierer diesmal für uns notleidende Abenteuer-Freaks ausgedacht haben, haut doch glatt das dickste Denkmal vom Sockel.

KYRANDIA 3 – MALCOLM'S REVENGE

PC, 130 DM, Hersteller: Westwood Studios, USA, Muster von: Virgin Interactive Entertainment.



Kyrandia – oh zauberhaftes, liebliches Land meiner Träume! Endlich darf ich dich zum dritten Mal besuchen und in deiner einzigartigen Atmosphäre baden. Die CD liegt im Laufwerk, die Installation ist abgeschlossen, und ich freue mich auf die wunderschönen Farben und stimmungsvollen Puzzles, die ich in den vorigen beiden Teilen kennen- und lieben gelernt habe.

SCHOCK! Was ist denn das? Der Hofnarr Malcolm als Held? Dieser miese



Rache ist süß

Schönes Spielzeug



Der mit dem Heiligenschein



kleine Widerling? Und was ist mit der wunderbar atmosphärischen Musik passiert? Wieso grölt bei jedem von Malcolms frechen Sprüchen ein Studiopublikum mit? Bin ich im falschen Film?

Nein, ganz im Gegenteil – den Jungs von Westwood ist mit *Kyrandia 3 – Malcolm's Revenge* ein genialer Schachzug gelungen. Du erlebst Kyrandia diesmal nicht mit den Augen von Edelherz Brandon oder Zuckerfee Zanthia, sondern aus dem zugegebenermaßen schrägen Blickwinkel von Malcolm, dem durch Blitzschlag entsteinerten Hofnarren und Exkönig. Das hat zur Folge, daß Kyrandia mit völlig neuen Maß-



Nur Fliegen ist schöner

Einmal Pantomime sein

stäben gemessen wird, denn Malcolm hat einen entschieden anderen Geschmack als der Rest dieser Märchenwelt.

Als geborener Zyniker regt sich Malcolm natürlich als erstes darüber auf, daß König Brandon aus seiner mühevoll verlotterten Burg ein wahres Schmuckstück gemacht hat. In der deutschen Übersetzung wird die Hütte etwas unpassend als 'tuntiges Schloßchen' bezeichnet, aber das darf Euch nicht stören, die Übersetzung ist teilweise ohnehin ein bißchen daneben. Immerhin werden die Bildschirmtexte aber

komplett in deutsch ausgegeben (leider durchaus noch immer keine Selbstverständlichkeit), deshalb wollen wir hier nicht allzu laut meckern ...

Wie gesagt, Malcolm findet das alles gräßlich. Da hat er mit viel Aufwand das ganze Gras hübsch häßlich verdorren lassen, und Brandon schickt einen Landschaftsgärtner zwecks Wiederbegrünung los. Überall wurden neue Bäume gepflanzt, obwohl Malcolm sie damals alle einzeln in die Luft gejagt hatte. Kurzum, unser Held ist schlechter Laune, und der einzige Ort, an dem er sich wohlfühlt, ist die königliche Müllhalde. Die Kippe entpuppt sich als wahres Eldorado in puncto nützliche Gegenstände. Rostige Nägel zum Aufbiegen von Vorhängeschlössern (übrigens auch bestens als Angelhaken zu benutzen), kyrandische Killer-Eichhörnchen, die man hypnotisieren und dann als Mütze tragen oder mit denen man seine Mitmenschen terrorisieren kann, zerbrochene und komplette Flaschen – was der Mensch in Kyrandia halt so zum Ärger machen braucht.

Malcolm jedenfalls will sich zum einen an Kyrandia rächen und zum anderen, oh Wunder, seine Unschuld am Tod des vorigen Königspaares beweisen. Beides ist nicht so einfach, da er eigentlich von der Insel verbannt wurde. Es zeigt sich nämlich, daß es gar nicht so leicht ist, eine Fahrkarte ins Ausland zu ergattern. Das Zirkusschiff will Malcolm einfach nicht mitnehmen, und wenn er bei seinen guten alten Bekannten, der Zauberin Zanthia oder dem Magier Darm, aufkreuzt, landet er unweigerlich immer wieder im Knast, wo er pro Einbuchtung jeweils zehn Spitzenhäkeldeckchen produzieren muß. Nervig (aber witzig gemacht)!!!! Eine Verkleidung muß deshalb her. Und bis Du zu diesem Zweck den Pantomimen endlich dazu bewegen kannst, ein mehr als notwendiges Bad zu nehmen – Mann, das dauert.

Kyrandia 3 wendet sich von der Art der Rätsel her eindeutig an ältere und erfahrenere Abenteuerer. Die Puzzles sind manchmal ganz schön happig, und obwohl die Aufgaben meistens logischer als die in den ersten beiden Teilen scheinen, sind sie trotzdem nicht immer geradlinig zu lösen. Versteckte



Tips sind jedoch wieder überall zu finden (spätestens wenn man z.B. in der leider kuhlosen Molkerei feststeckt, erinnert man sich; daß da doch im Familienalbum irgendwas über so eine Art Futterpflanze stand – wenn auch in völlig anderem Zusammenhang).

Hilfe gibt es aber auch von einer ganz anderen Seite, die einfach umwerfend



▲ Malcolm mit Safarihut

komisch wirkt: Hin und wieder taucht in kritischen Situationen Malcolms schlechtes, oder in seinem Fall einziges Gewissen auf – das brave Gewissen wurde von seinem fiesen Gegenpart bereits in Malcolms frühester Jugend beseitigt, siehe sahnemäßige Intro! Der feiste Kopf mit den dicken Backen erscheint von seiner Aufmachung her jeweils der Situation angepaßt (im Dschungel mit Safarihut; ist Malcolm dagegen in eine Maus verzaubert, erfreut auch das Gewissen mit Knopfäugen und Mickymausgesicht) und gibt seinen Rat jeweils garniert mit einem fiesen Seitenhieb zum besten.

Witz ist also reichlich vorhanden, und das ist einer der stärksten Pluspunkte dieses verrückten Adventures. Wenn Du einigermaßen englisch verstehst, ist es deshalb empfehlenswert, auf die deutschen Bildschirmtexte ganz zu verzichten, und statt dessen die toll gemachte (leider nur englische) Sprachausgabe zu genießen. Da kommen die vielen Wortspielereien und Anspielungen, mit denen die Urversion nur so gespickt ist, voll zum Tragen.

Willst Du die verschärfte Version, kannst Du im Soundmenü den Helium-Modus einschalten, so daß Deine Helden auch noch cartoonmäßig in höchsten Tönen quieken. Das eingeblendete 'Studiopublikum', das besonders witzig gestaltete Sprüche mit lautem Gelächter und Applaus belohnt, ist zum Glück abschaltbar, denn auf Dauer nervt das doch etwas. Wenn sich auch die Atmosphäre von Kyrandia 3 gewaltig von den Vorgängerprogrammen unterscheidet – spielspaßmäßig ist alles gleichgeblieben. Die Hintergrundmusik könnte wieder einen Oscar für die beste Spielunterhaltung bekommen, und die Bilder zeugen davon, daß sich im Westwood-Team einige der besten Grafiker der Branche tummeln. Da wurde gerendert, was das Zeug hält, und die phantastischen Hintergründe enthalten Details en masse. Auch der Spielaufbau ist ab-



solut gelungen. Als fieser Hofnarr versucht Malcolm natürlich nicht, wie in 'normalen' Adventures üblich, alle Leute glücklich zu machen. Statt dessen kannst Du auf einem Lügometer einstellen, wie schamlos Du die Leute anlügst, um Dein Ziel, die Vernichtung Kyrandias, zu erreichen. Daß Du dabei im Vorübergehen trotzdem gute Taten vollbringst (wie die Befreiung der Kat-



▲ Alles Roger oder was?

▼ Nette Gesellschaft hier

zeninsel von der Hundeherrschaft) und zu guter Letzt auf Deine ganz eigene Art Kyrandia eigentlich rettetest, ist von Malcolms Sichtweise aus eher ein unglücklicher Zufall. Und gerade deswegen macht das Game so einen unverschämten Spaß, weil man jetzt halt einfach mal die andere Seite der Medaille spielt. Aber Vorsicht: Malcolm's Revenge ist nicht an einem Nachmittag durchzuspielen – plane also entsprechend viel Zeit ein, denn wenn Du einmal angefangen hast, fällt das Aufhören extrem schwer.



▲ Hier stinkt's



◀ So viel Wissen ist ganz schön schwer

P.S.: Kleiner Tip am Rande. Der Urwald auf der Katzeninsel ist nicht halb so groß, wie der erste Eindruck vorgaukeln will. Da die Wege jedoch genial verschlungen angelegt wurden, ist genaues Kartenzeichnen vom ersten Betreten an dringendst anzuraten. Und damit: Have Fun!

Urteil: 11

ABGEFAHREN

<div style="background-color: blue; width: 100%; height: 10px;"></div>	Grafik:	11
<div style="background-color: pink; width: 100%; height: 10px;"></div>	Sound:	11
<div style="background-color: green; width: 100%; height: 10px;"></div>	Ablauf:	10
<div style="background-color: purple; width: 100%; height: 10px;"></div>	Atmosphäre:	10
<div style="background-color: purple; width: 100%; height: 10px;"></div>	Humor:	11

Das schrillste, schrägste Adventure seit Urzeiten – total abgefetzt



CD-ROM

TAXI DRIVER

Kennt jemand von Euch den Carpenter-Streifen "Die Klapperschlange"? Ja? Guuut! Dann seid ihr nämlich bestens mit den Regeln des Taxifahrens vertraut – zumindest was das Fahren in bestimmten Gegenden angeht.



Es geht zur Sache auf der Straße

U m erst mal mit irgendwelchen Ausspracheproblemen aufzuräumen: Der neueste Ausstoß aus der Gametek-Fabrik wird "kwoarentiin" ausgesprochen. Und jetzt alle: "Quarantine..."! Sehr gut. Man bewegt sich in Kemo-City im Jahre 2047. An sich ist der Job als Taxifahrer schon schwer genug, doch in dieser Stadt ist die Hölle los. Eine Firma namens Omnicorp hat aus Kemo City einen Riesenknast gemacht. 10 Meter hohe Mauern umgeben eine Stadt voller Kriminalität. Die verschiedenen Stadtteile sind durch Gates verbunden, die nur mit Paßwörtern zu öffnen sind. Gesetze gibt es nicht, es regiert die Gewalt. Ein harter Job für einen Taxifahrer. Zum Glück kann man mit dem verdienten Geld seinen Chevy aufmotzen. Diverse Waffen, Hilfsmittel und besondere Panzerung stehen zur Verfügung, um den Rowdies auf der Straße die Harke zu zeigen.

QUARANTINE

PC (386/33, 4 MB RAM), 120 DM, Hersteller: Gametek, England, Muster von: Hersteller.



Ein Fahrgast gibt sein Ziel an

Minen auf den Straßen, und Selbstschußanlagen stehen an den Stadträndern. Hat man einen Gast im Auto, bleibt nur eine bestimmte Zeit, um ihn zum Zielort zu bringen. Dauert es zu lange, dann wird der Ertrag kleiner, bis er auf Null sinkt. Sobald der Gast eingestiegen ist, geht die Hektik los. Der kürzeste Weg durch das Straßengewirr ist zu

finden, und mit Vollgas geht's mittendurch. Daß man dabei ein paar Leute von der Straße schubst, ist immer drin und gehört bald zur Routine. Nach drei erfolgreichen Fahrten steht eine Spezialmission auf dem Plan: das Ausschalten von Gangs oder Fahrzeugen, die durch die Stadt gejagt werden, oder aber ein Bombenbringdienst für die lokale Radiostation. Nach fünf Spezialmissionen bekommt man das Paßwort für den nächsten Stadtteil. Insgesamt stehen sieben Levels auf dem Plan.

Im Taxi-Cockpit stehen mehrere Hilfen zur Verfügung, wobei der Wayfinder unten rechts die wohl wichtigste Hilfe ist. Dort werden die Entfernung und die Richtung zum Zielort angezeigt. Oben links sitzt ein Display, das den Zustand des eigenen Autos erkennen läßt. Außerdem liefern ein Kompaß, ein Miniradar und das Taxameter weitere wichtige Informationen.

Ich persönlich finde das Spiel sackstark. Da fühlt man sich, als wäre man Ernest Borgnine im Kultfilm "Die Klapperschlange". Die Stadtteile sind nicht einfach nur Häuserschluchten, sondern haben ihr jeweils eigenes Flair. Blinkende Neonreklamen, Werbeschilder, vernagelte Eingänge und brennende Ölfässer liefern eine düstere Atmosphäre mit echtem Wiedererkennungswert.

Wer erst mal ein paar Stunden über den Asphalt geheizt ist, wird sich schnell zurechtfinden und nur in Ausnahmefällen zur Karte greifen. Das liegt vor allem an der Detailvielfalt der Häuser. Zwar hat man sich bei der Konstruktion wieder einmal an *Wumm* orientiert, aber es gibt eine Vielzahl von Wänden, Shops, Schildern usw., die den kleinen Unterschied ausmachen. Und es geht flink zur Sache! Auf meinem Testrechner, einem 486/33, kam ordentlich Geschwindigkeitsrausch im absolut flüssigen Scrolling auf. Der Soundtrack ist ausnahmsweise von einer echten Band eingespielt, die bereits – so war es zu hören – als Support von Soundgarden getourt hat.

Trotz allen Spielspaßes gibt es auch was zu mäkeln. Das Miniradar ersetzt keinen Rückspiegel, der im Gedränge eigentlich dringend benötigt wird. Außerdem kommt es des öfteren zu fiesen Massencrashes, in denen man hin- und hergeworfen wird und wertvolle Zeit verliert. Und, nicht zuletzt: Warum muß man eigentlich wirklich alles schlachten, was einem begegnet? Ein bißchen Ent- und Unterscheidung hätten der Spielidee gutgetan.

Die Waffen des Spiels. Zu empfehlen sind der Punisher und der Trasher



Mit Quarantine könnte eine neue Ära von Metzelspielen anbrechen. Die Hetzerei durch monotone Höhlenlabyrinth hat sich irgendwann totgelaufen. Freunde blutiger Action, die Computer-Games und moralische Aspekte der Realität unterscheiden können, werden auf jeden Fall schwer begeistert sein. Das Spiel ist temporeich bis zur Hektik. Ob man es allerdings Kindern in die Hand geben sollte? Immerhin werden hier Fußgänger mit Kreissägen bearbeitet und andere unappetitliche Dinge gemacht.



Ein Treffer zuviel eingesteckt



Urteil: 10

GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	8
Atmosphäre:	10
Steuerung:	9

Eine rasante Taxifahrt durch die Hölle der Großstadt



Des Kaisers Spiel

Die WM-Nachlese hat begonnen: Aufgemacht wie eine TV-Übertragung, präsentiert Electronic Arts ein Fußball-Spiel als Live-Act. Ein Bericht über Freudentänze, Wadenkrämpfe und den Klebefaktor.

machen Hechtsprünge oder laufen händeringend an den Spielfeldrand. Dazu gibt's noch die Wiederholung der schönsten Spielszenen, die sogar auf Festplatte abgelegt werden können.

Doch kein Erfolg ohne das vielbemühte richtige Umfeld. So reichen die Voreinstellungen von der Angabe der Wetterbedingungen (trocken, feucht, etc.) bis hin zur Angabe verschiedener Spieltaktiken. Leider aber ist in dem unübersichtlichen Gehölz des Gegners Wade nur zu schnell getroffen.

Freistöße und Gelbe Karten in Hülle und Fülle sind die Folge, und das auf beiden Seiten.

Das der Spielfluss so schnell gefährdet ist, hat vor allem einen Grund: den Klebefaktor. Der Ball bleibt beim Dribbling einfach nicht am Fuß und ist viel zu schnell verloren. Andere Programme wie *Sensible Soccer* oder das schon altherwürdige *Kick Off* stehen da besser da.

FIFA Soccer glänzt dafür durch tolle Grafik, exzellente isometrische 3D-Darstellung und kluge Ecken- und Einwurftechnik (dank Zielfeldeinblendung). Trotzdem: Für ein CD-ROM-Spiel ist die Sache ein wenig zu blutarm.



▲ Schön gemacht: Der Spieler stoppt die Flanke mit der Brust



▲ Jawoll: Deutschland hat unter allen Teams die höchsten Bewertungen!



▲ Freudentaumel nach dem Tor

zwecks Kommentierung des Spielverlaufs. Ein Feature, das dem Game wirklich viel Atmosphäre verleiht, denn keine Aktion bleibt dem Kommentatorenauge verborgen. Neben allen Spielernamen der insgesamt 48 verfügbaren Nationalmannschaften werden so Torschüsse, Fouls oder auch grobe Unzulänglichkeiten fachkundig beäugt und besprochen. Die elf Freunde auf dem geheiligten Rasen lässt das Geschehen natürlich ebenfalls nicht kalt. Wenn sie ein Tor schießen oder wenn gar das ganze Match gewonnen wird, spielen sich unbeschreibliche Jubelszenen ab. Gestandene Sprites führen Freudentänze auf,

Und das zweite Special? Das besteht aus einer Sprachausgabe



Urteil: 9

GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	8
Atmosphäre:	9
Realitätsnähe:	8

Viel Atmosphäre, gestandener Fußballspaß – aber für CD-ROMs und Dribbelkünstler zu wenig

SCL-Versand

Bahnhofstr. 111 32584 Löhne
Tel. 05732/66133 Fax 66136
Wir liefern Spiele für PC, CD-Rom, Amiga, SNES, 3DO, Jaguar und Sega Mega Drive.
Versand p. Post NN zz. 8,50 DM.
Fordern Sie bitte unsere Preislisten an.

3DO-Blaster incl. 2 Spiele	799,-
Streamer Connor	259,-
Streamer Tapes (formatiert)	25,-
Mitsumi FX300 IDE	429,-
Matsushita 562-B	279,-
Soundblaster Pro Value Ed.	169,-
Orchid Game Wave32	249,-
Orchid Sound Drive EZ	189,-
450 HD-Disketten form.	289,-
1 MB SIMM	69,-
MiroCrystal 10SD	219,-
540 MB HD	479,-
Weitere Hardware auf Anfrage: Preise können schwanken	

11th Hour dA *	115,-
Armored Fist e	72,-
Aces of the Deep *	a.A.
Battle Isle 2 dt	79,-
B.I. 2-Erbe des Titan dt	49,-
Beneath a Steel Sky dt	89,-
Chessmaster 4000 Turbo	79,-
Creature Shock *	89,-
Cyberwars *	95,-
Der Planer + Data dt	89,-
Doom 2 Utilities	45,-
Ecstatica dA	84,-
Hell *	a.A.
Hurra Deutschland dt	86,-
Inferno dt	95,-
Kolumbus dt	89,-
Kyrandia 3 *	95,-
Myst dA	89,-
Nascar Racing *	79,-
Novastorm dA	82,-
Pegasus 5.0 dA	39,-
Privateer+Mission+Speech dA	95,-
Quarantine dt	84,-
Sam+Max dt	98,-
Simon the Sorcerer dt	89,-
Subwar 2050+Mission dt	95,-
Theme Park dt	84,-
Transport Tycoon dt	96,-
Ultima 8+SAP dt	72,-
Under a Killing Moon dt	104,-
Wings of Glory dt *	a.A.

Erotik-CD's auf Anfrage und gegen Altersnachweis
Mit *-versehene Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Preisirrtümer- und Änderungen bleiben vorbehalten.

	PC	Am
1942-Pac. Air War dA	95,-	----
Anstoss dt	69,-	69,-
Anstoss WM Ed.	55,-	55,-
Apocalypse dA	----	46,-
Armoured Fist	72,-	----
Beneath a St. Sky dt	69,-	59,-
Battle Isle 2 dt	79,-	a.A.
Battle Bugs dt	69,-	----
Cannon Fodder 2 *	69,-	69,-
Colonization dt	98,-	----
Death or Glory dt	87,-	84,-
Der Clou dt	82,-	66,-
Die Siedler dt	79,-	79,-
Doom 2-Hell on Earth *	a.A.	----
Hanse, Die Expedition	44,-	44,-
Hattrick-BMP3 dt	82,-	79,-
Hokum KA50 *	69,-	----
Hurra Deutschl. dt	72,-	----
Indy Car Racing dA	59,-	----
Indy Car Track Pack	35,-	----
FIFA Soccer dt	66,-	a.A.
Kolumbus dt	82,-	75,-
Lode Runner dt	82,-	----
Mad News dt	87,-	a.A.
Maniac Mansion 2 dt	89,-	----
Nascar Racing *	72,-	----
Pizza Connection dt	87,-	79,-
Rüsselsheim dt	68,-	59,-
The Lion King *	69,-	69,-
Tie Fighter dt	99,-	----
Transport Tycoon dt	96,-	----
Ultima 8 dt	55,-	----
Universe dt	a.A.	64,-
Wing C. Armada dA	69,-	----



▲ Der Nasenring des Barkeepers ist wirklich effektiv

Ride Free, Die Hard

Eigentlich sollte FULL THROTTLE mittlerweile reviewfähig sein. Aber bei LUCASARTS hat sich der Termin für das Hammer-Adventure mal eben um drei Monate verschoben. Macht ja nichts – wenn's der Qualität des fertigen Produkts dient...

Hey, kennt einer von Euch Mad Max? Ja?! Dann kennt Ihr ja auch das Szenario für Full Throttle (oder Vollgas, wie der deutsche Titel lauten wird) von LucasArts.

Endzeit. Gewalt herrscht auf der Straße. Es heißt jeder gegen jeden, neuer Wilder Westen mit altbekannten Regeln. Mittendrin steht Ben. Er ist der Anführer der Motorradgang Polecats und gleichzeitig Eure Spielfigur. An sich ist

Ben ein ruhiger Vertreter, und wäre da nicht eine obergemeine Gemeinheit passiert, gäbe es auch kein Abenteuer.

Doch da mußte ja irgendwer den Besitzer von Corley Motors killen. Wieso Ben in Rage gerät, klärt sich wie von selbst, wenn man weiß, daß Corley Motors die letzten vernünftigen Bikes herstellt. So ist Malcolm Corley tot, und seine Tochter will nicht einsehen, daß die Firma vor dem Ruin steht. Für Ben gibt es nicht nur Ärger mit einem anderen Club, außerdem

kriegt er auch noch den Mord an Corley untergeschoben. Bis die Sache vom Tisch ist, kann sich Ben bei seinem Club natürlich nicht mehr sehen lassen. Also macht er sich auf die Suche nach dem Mörder.

In puncto Technik ist das, was man bislang sehen kann, ein Leckerbissen. Die Grafik ist stimmungsgeladen, die Animationen sind filmreif, und die Story kommt vollgepackt mit Witz und Action daher. Gesteuert wird mit der Maus und über ein Pop-up-Menü. So steht der Screen vollständig zur Verfügung, ohne daß ein Balken mit Icons den unteren Bildrand ver-schandelt und die Atmosphäre kühlt.

Die Sprachausgabe des CD-ROM-Games ist durchgehend und hat einen ganz besonderen Touch. Zumindest in



▲ Ben macht sich auf die Jagd nach Corleys Mörder



▲ Ben auf Mörderjagd



▲ Wehe, ihr verpatzt die Synchronisation meiner Stimme!



▲ Wohl kaum eine Art, größer zu werden!

VOLLGAS
– Coming Soon –
PC, Hersteller: LucasArts, USA,
Muster von: Softgold.



▲ Vollgas? Volle Pulle!



▲ Es wird Zeit, über Alternativen zum Anschleichen nachzudenken

der US-Version hat Ben eine beinharte Stimme gekriegt.

Hoffen wir, daß die deutsche Stimme nicht den gleichen Leuten in die Hände fällt, die aus dem Originaltitel "Full Throttle" ein schnödes und nichtssagendes "Vollgas" gemacht haben. Wir erfahren es auf jeden Fall erst im nächsten Frühjahr, wenn das Programm in den Läden steht.





PGA TOUR GOLF 486

PC (486DX2/33, 8 MB RAM, SVGA (VESA), Double-Speed-CD-ROM, unterst. SoundBlaster), ca. 120 DM, Hersteller: Electronic Arts, England, Muster von: Die Cassette.

Links bekommt Konkurrenz: Mit eindrucksvoller Grafik und echten Spielerpersönlichkeiten will Electronic Arts in den Golfer-Himmel kommen.

Electronic Arts' neuer Silberling ist prall gefüllt – mit Grafik vor allem. Denn wo andere Golfspiele gerade mal einen Kurs als Rüstzeug mitliefern, sind es bei EAs PGA Tour Golf 486 gleich deren drei.

Für Anfänger in der Branche der eingekerbten Bälle ist der ruhige, aber sehr schöne Las-Vegas-Kurs zu empfehlen. Fortgeschrittene dürfen sich schon mal an den Steigungen und Biegungen der "River Highlands" versuchen, und für Profis ist der herrliche, mit Bunkern und Wasserfällen gespickte Sawgrass-Kurs eine echte Herausforderung.

Der Blick für die hochauflösende Grafik sollte aber nicht den Blick für den Gegner trüben. Neben bis zu drei weiteren menschlichen Mitspielern sind es da vor allem zwölf computersimulierte PGA-Profis, die für Konkurrenz sorgen. Die ganz großen Namen findet man aus Kostengründen freilich nicht, doch es ist eine Augenweide,

Schlag auf Schlag

Spielern wie Fuzzy Zoeller oder Craig Stadler zuzusehen – oder selbst in ihre Rolle zu schlüpfen.

Die Animationen jedes Spielers sind klein und fein. Geboten werden nämlich nicht nur das Digi-Outfit der Stars für den Schlag, sondern zusätzlich noch Extraanimationen für besonders gelungene oder besonders verbockte Schläge. Dazu gibt's noch ein Sound-Highlight: Geht ein Schlag über die Spielbegrenzung hinaus ("out of bounds"), ertönt ein markerschütternder Wutschrei aus den Lautsprechern.

Im Unterschied zu *Links* und anderen Programmen ist die Schlagaussführung bei PGA Tour Golf besonders anspruchsvoll.

Allerdings ist nicht alles Gold, was glänzt. So sind lange Putts fast schon ein



Glücksspiel, denn das Loch ist kaum sichtbar, und der Zielstab für die Richtungsangabe ist auch keine große Hilfe.

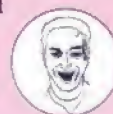
PGA Tour Golf 486 glänzt ansonsten durch herrliche Grafiken (samt Video-clips der Kurse), ausführliche Sprachausgaben aller Spieler, durch den variablen Mehrspielermodus und natürlich die Turniroption. Wer die vier Runden



▲ **Alles bereit in Sawgrass: ein Schlag noch zum Grün!**

◀ **Stell die ein der Stars: auswählbar als Mit- oder Gegenspieler**

unter den Besten besteht, kann viel Preisgeld einheimsen und in der vom Computer geführten Statistik die persönlichen Leistungen verewigen. Schade nur: An die Auszahlung von Preisgeldern seitens des Herstellers ist nicht gedacht worden.



Urteil: 10 GUT

Grafik:	11
Sound:	9
Ablauf:	10
Realitätsnähe:	10
Steuerung:	9

PGA Tour Golf 486 ist anspruchsvoll, realistisch und dem Rivalen *Links* ebenbürtig



Das Top-Game zum Hit-Preis

Ab 386er Prozessor, 2 MB RAM und mindestens MS DOS 5.0

- 256 Farb-VGA-Karte
- 18 - 22 MB Speicher
- Maus.

Computer-Action vom Feinsten. Schrilte Typen, crazy Story. Und der Spieler mittendrin. Näheres bei den Sparkassen oder Coupon senden an: DSV, Postfach 1143, 72585 Riederich.

(Bitte deutlich ausfüllen)
FAX-Bestellung an: 0 71 23/3 51 05

☐ JA, ICH BESTELLE

— Stück „Crazy Circus“ zum Einzelpreis von 29,50 DM plus 4,50 DM Porto- und Versandkosten. Bitte buchen Sie den Gesamtbetrag von meinem Girokonto (kein Sparbuch) ab (einmalige Einzugserlaubnis).

Bank

Kontonummer

BLZ

Bitte senden Sie das Spiel an folgende Anschrift:

Name/Vorname

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift



▲ Laßt Euch nicht von solch schnittigen Shots verwirren. Es darf geruckelt werden. Trotz beachtlicher 255 km/h in der Kurve!

Asphaltfresser

Cyclemania heißt das neue Renngame von Accolade. Auf den ersten Blick verspricht es 'ne ganze Menge. Klickt man sich z.B. durch die Menüs, dann wird man mit Edelgrafiken überschüttet. Die allein machen jedoch noch kein Game. Viel wichtiger dürfte da wohl das simulierte Motorradrennen an sich sein. Und was da so abgeht, braucht gar nicht erst gegen die Option-Screens antreten.

Um es vorwegzunehmen: Mich haut das Game nicht gerade vom Hocker. Und das gleich aus mehreren Gründen. Einmal wäre da die Mindestkonfiguration, die gefordert wird. Accolade meint, daß bereits ein 386/33 für Spielspaß ausreicht. Also ehrlich, das ist eine glatte Übertreibung. Absolutes Minimum ist ein 486/33. Unter einem Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk geht schon mal gar nichts. Mein Single-Speed, das bei Games wie zum Beispiel *Megarace* ein butterweiches Scrolling lieferte, geht bei Cyclemania dermaßen in den Keller, daß von Fahrspaß keine Rede mehr sein kann. Aber sogar auf einem Double-Speed und einem DX2-Proz ruckelt es noch ordentlich.

Nachdem die Hardwarefrage eindeutig geklärt ist, kommen wir mal zu den Features. Sechs Fahrer und drei verschiedene Mopeds stehen auf dem Plan, wobei sich beim Maschinenwechsel im Fahrverhalten herzlich wenig ändert.

Fährt man ein Championship kann man mit Preisgeldern in den Tuning-Shop gehen. Zur Auswahl stehen Reifen, Auspuff-

anlagen, Stoßdämpfer und eine Motorüberholung. Das einzige, was beim Tuning wirklich was bringt, sind jedoch die Reifen. Der Rest läuft unter "War-ja-nett-gemeint". Die Motorüberholung, die sagenhafte 2500 Bucks kostet, bringt gerade mal sieben km/h plus zur Endgeschwindigkeit. Dürftig, dürftig!

Mit einem Budget von 2500 Dollar würde ich aus meiner Sporty einen Dragster machen. Tuning läuft also unter "ferner liefen".

Kommen wir zu den Rennen auf den fünf verschiedenen Straßentracks. Der Spieler hat zwar ein Cockpit am unteren Bildschirmrand vor sich, das Moped fährt aber umgerechnet fünf bis zehn Meter vor den Anzeigen. Man verfolgt sich also selbst. Okay, so was ist Standard. Doch nach links und rechts kann das Moped schon mal in den Kurven aus dem Bild verschwinden (Buh!).

Des öfteren stellt sich auch ein Gegner zwischen Dich und Dein Moped und versperrt die Sicht auf die Straße (noch mal Buh!). Der Verkehr auf den Straßen ist hanebüchen billig dargestellt. Ein paar Pixel als Truck, die einfach beim Näherkommen aufgeblasen werden: Das ist nun wirklich nicht der neueste Stand der Technik.

Die Kollisionsabfrage ist scheinbar mit einem Zufallsgenerator gesteuert. Außer bei eindeutigen Frontalcrashes kann es zu Stürzen ohne offensichtliche Feindberührung kommen und umgekehrt zu Feindberührungen ohne Sturz.

Wäre ja alles noch zu verzeihen. Aber das man mit 166 Meilen (ca. 270 km/h)

CYCLEMANIA

PC (486/66 VGA, Double-Speed-CD-ROM), 120 DM, Hersteller: Accolade, England, Muster von: Hersteller.

Die Motorradsaison ist ja nun für die meisten vorbei. Es wird ein bißchen kühl draußen. Eigentlich genau die richtige Zeit, um ein Motorradgame auf den Markt zu bringen. Aber es sollte schon gut sein!



▲ Der Truck wird durch Pixel dargestellt, die beim Näherkommen aufgeblasen werden



▲ Bike und Fahrer werden vorgestellt. Im Rennen unterscheiden sie sich ausschließlich durch die Farben



▲ Der Tuningshop wird von Abzockern geleitet. Lediglich die Ultimate Slicks bringen was. Der Rest ist Augenwischerei

durch 90 Prozent aller Kurven schrammen kann, daß schlägt dem Tank den Benzinahn aus. Sprich mit Vollgas geht's am besten. Dementsprechend ist der Sound der eigenen Maschine, der sich nach dem Start auf ein monotones "Wiiiiihhhh" einpendelt.

Bei einem Crash kann man per Option Videosequenzen einspielen, die Originalstürze von irgendeinem Bike-Wars-Verschnitt zeigen. Ungefähr ein knappes Dutzend verschiedene Sequenzen sind auf der CD. Doch die Stürze der Aufzeichnung haben mit dem Sturz der eigenen Maschine ungefähr soviel zu tun wie Deo-Roller mit Politik. Das Wort Simulation streichen wir mal: Also bleibt der Action-Aspekt, der aber durch die begrenzte Anzahl von Tracks (fünf) auch nicht gerade die Kastanien aus dem Feuer holt. Mir sind das uralte *Super Hang On* auf dem Amiga 500 oder das *No Second Price* für den Atari ST 1000mal lieber als dieses Renngame. Nein, ich kann Euch nicht zum Kauf raten. Punktum.



Urteil: 5

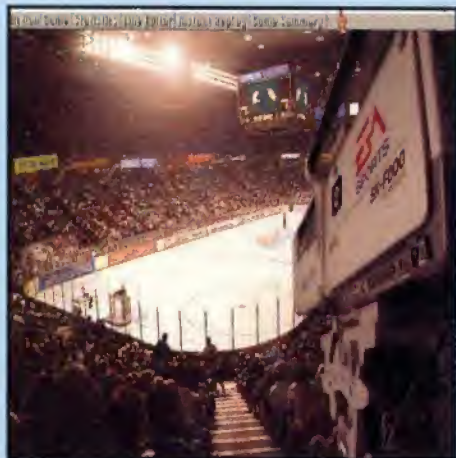
MANGELHAFT

<div></div>	Grafik:	9
<div></div>	Sound:	4
<div></div>	Ablauf:	5
<div></div>	Atmosphäre:	5
<div></div>	Realitätsnähe:	3

Nicht gerade ein Glanzstück aus dem Haus Accolade



Der kleine Puck



▲ In der Zentrale:
Organisation ist Trumpf



▲ Spielunterbrechung als
Augenschmaus

Electronic Arts hätte sich keinen schlechteren Termin aussuchen können: Just zu dem Zeitpunkt, als in Nordamerika alle Eishockeyspieler die Stöcke niederlegten und mit ihrem Streik begannen, kam die neue Jahresausgabe des hauseigenen **NHL Hockey** auf den Markt. Also müssen die PC-Zocker selbst ran, um in Vertretung der NHL-Profis eine komplette Saison zu spielen.

Die CD-ROM bietet als Ausgangsmaterial die kompletten Daten der letztjährigen NHL-Saison – mit allen Teams, Statistiken und natürlich Spielern. Und neben der nervenaufreibenden Spannung einer Playoff-Runde oder dem Spiel um den begehrten Stanley Cup gewährt das Programm sogar die Möglichkeit, das Ligaspiel auf mehreren Rechnern auszutragen. Quasial „Fernhockey“ werden dabei die Ligadaten auf Diskette abgespeichert und auf des Konkurrenten Rechner eingeladen, der wiederum seine Daten nach dem Spieltag weitergibt. Außerdem können jene Teams, die von menschlichen Mitspielern gesteuert werden, einen Transfermarkt eröffnen, auf dem Spieler zwischen den Teams hin- und hergeschoben werden.

Aber das ist noch nicht alles. Die Managerfunktionen erstrecken sich bis hin zur Bildung jeder einzelnen Angriffs- oder Verteidigungsreihe auf dem Eis. Prall gefüllte Tabellen mit den persönlichen Spielercharakteristika stellen dabei die Auswahlkriterien. Wer den Realismus auf die Spitze treiben will, kann bei den Spieloptionen sogar jegliche Compu-

terhilfe abschalten. Dann aber wird es hart: Die Reihen müssen per Hand aufs Eis geschickt werden, die Spieler werden müde oder verletzt, müssen ausgewechselt oder umgestellt werden. Und das, während der Spieler noch selbst auf dem Eis aktiv ist und um den Sieg ringt.

Unnötiger Schnickschnack? All die Tabellen, Statistiken und Manageroptionen können ja nicht darüber hinwegtäuschen, das **NHL Hockey** im Grunde doch immer noch ein reinrassiges Sportspiel ist. Will heißen: Die Action auf dem Eis ist es, die den Reiz ausmacht. Der Rest ist schmücken des Beiwerk für Langzeitstrategen.

Und tatsächlich: Der kleine Puck wird mit großem Aufwand in Szene gesetzt. Das Spielfeld scrollt wacker über beide Spielhälften, während die Mannschaften die Kufen schwingen und der Hartgummischeibe hinterherhetzen. Liebevoll animierte Body- und Crosschecks und eine Fülle von rüden Fouls sorgen dabei für einen Realismus, der seinesgleichen sucht.

Für Joystickartisten vor dem Schirm ist die Übersicht aber immer gewährleistet, denn der gerade gesteuerte Spieler ist mit einem farbigen Stern unterlegt. Selbst wenn der Puck mal nicht in der Nähe ist, kann per Feuerknopf blitzschnell wieder an den Ort des Geschehens gewechselt werden, sei es im Angriff oder in der Verteidigung. Dabei sorgen die beiden Feuerknöpfe in der Abwehr für kurze Sprints, Tackling oder auch unschönes Beinhakeln. Im Angriff dient der erste Feuerknopf wiederum zum Passen an den näch-

NHL HOCKEY 95

PC (386DX/40, 4 MB RAM, SVGA (VESA), unterst. SoundBlaster, 105 DM, Hersteller: Electronic Arts, England, Muster von: Die Casette.



▲ Beim Bully kommt es auf
blitzschnelle Reaktionen an

sten Spieler, der zweite schießt den Puck aufs Tor oder in jede andere gewünschte Richtung. Besonders schön: der angetäuschte Torschuß mit anschließender Abgabe oder eben dem tatsächlichen Schuß. Sogar die Schußstärke und -höhe können durch kurzes oder langes Verweilen auf dem Feuerknopf bestimmt werden.

Wer diese Technik beherrscht, wird einen Riesenspaß mit **NHL-Hockey** haben, ohne je die Managerfunktionen bemühen zu müssen. Denn was gibt es Schöneres als die Jubelsirene nach einem Tor?

Eines vielleicht: wenn die NHL-Stars endlich selbst wieder aufs Eis gehen!



Urteil: 11

SEHR GUT

	Grafik:	10
	Sound:	11
	Ablauf:	11
	Dauerspaß:	10
	Realitätsnähe:	11

Aufguß aus einem Guß: **NHL Hockey 95** ist Eishockey in Reinkultur



Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

JAGUAR

MEGA
DRIVE

SNES

3DO

Bitte nur
Händler-
anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25



CD-ROM

Man möge mir den Titel nachsehen, der ausnahmsweise mal das Nägelchen auf den Kopf trifft. CYBERIA ist strenggenommen eine Mischung aus Rebel Assault und Dragon's Lair. Zumindest dem ersten Eindruck nach.

Rebel's Lair

Geht es nach der Cyberia-Story, wird meine Lebenserwartung etwa bei 63 Jahren liegen. Im Jahre 2022 (Gab's da nicht einen Film? Na egal!) wird die Wirtschaft zusammenbrechen, ganze sechs Billionen Mitbürger werden an der Pest sterben, und nur noch vier Billionen Menschen wer-

ler von einem Ort zum anderen bewegt. Noch nie *Dragon's Lair* gespielt, oder?

Summa summarum ist Cyberia eine Mischung aus dem bereits erwähnten Spiel und *Rebel Assault*, dazu gibt's Adventure-Einlagen und durchgehend Spannung hoch drei. Ein Double-Speed-Laufwerk ist Minimum, und das zahlt sich auch aus, denn die Grafik ist 1a. Ähnliches gilt für den fulminanten Sound, der am besten über die HiFi-Anlage ins Wohnzimmer dröhnt.

Mit Cyberia hat Interplay übrigens neben *Stonekeep* und *Descent* das dritte heiße Eisen in der Mache. So stelle ich mir einen schönen Jahresanfang vor!



CYBERIA

– Coming Soon –

PC, Hersteller: Interplay, England, Muster von: Hersteller.

den am Leben sein (wahrscheinlich Chinesen). Die heutige "Dritte Welt" wird an der Macht sein und über ungeahnte Reichtümer verfügen. Und natürlich wird die Kriminalitätsrate so hoch sein wie nie zuvor.

Klar, daß da ein jugendlicher, unerschrockener Held an die Front muß, um mal kräftig aufzuräumen. So einer wie Zak (Nein, nicht Zak McCracken!) zum Beispiel, ein Cyberpunk, der fortan von einem Abenteuer ins nächste rutscht. Eigentlich müßte er ja in seiner Gefängniszelle sitzen und auf seine Exekution warten, aber da man auf die Schnelle keinen Besseren findet, landet Zak bei den Auftraggebern und begegnet dort einer holden Weiblichkeit.

Auch wenn's schwer fällt: Ihn zu gehorchen ist lebensnotwendig. Jedenfalls sitzt Zak bald in der Steuerkabine eines "Oil-Pads" (was auch immer das sein mag) und muß gegnerische Flugkörper abknallen. Im weiteren Verlauf des Spiels wird Zak auch selbst fliegen, und dann ist korrekte Steuerung schon die halbe Miete. Für den Spieler am PC heißt es, rechtzeitig zu spüren und immer schnell die richtige Taste für die richtige Richtung zu drücken.

Zwischendurch darf unser Held Räume durchsuchen, mit besagter Weiblichkeit knutschen oder darüber nachdenken, warum der Spieler am anderen Ende ihn nicht mal ein bißchen schnell-



▲ Am Anfang war der Raum



▲ Zack, zack, Zak!



▲ Effenbergs Finger anno 2027



▲ Futuristische Seemöwe?



Der Kandidat hat 99... – nein, 100 Punkte





Ringelreihen

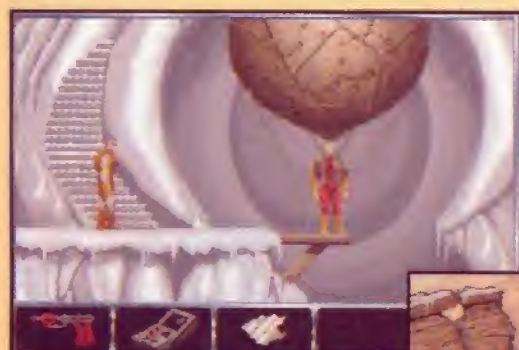
Was für ein Glück, daß das Universum so groß und der regierende Oberkater so fies ist! Sonst hätten die Jungs von Tsunami gar keine Chance gehabt, ihre Ringworld in die zweite Runde zu schicken.

Au Mann, ist das fies, Mann! Kaum hat der galaktische Söldner Quinn mit seinen Freunden, dem Kzin Seeker und der Technikerin Miranda, per Superfeuerwerk die Galaxis gerettet, da muß er auch schon wieder um sein Leben rennen. Warum? Das ist eine lange und komplizierte Story. Sagen wir einfach soviel: Die drei

Die Bedienung ist nach wie vor einfach

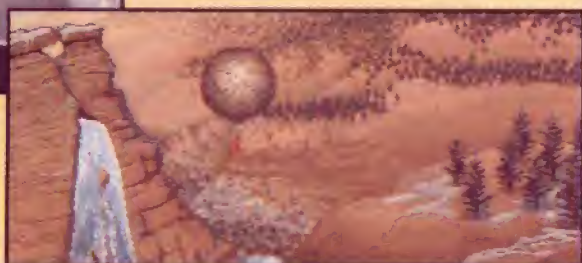


Eine verfahrenere Situation, in der Ihr gemeinsam mit den dreien steckt, aber als mit allen Wassern gewaschene Abenteuer



▲ Wohin soll die Reise denn gehen?

wurden ganz schön herein-gelegt, und jetzt dürfen sie eine Suppe auslöffeln, die sie sich nicht eingebrockt haben. Die Katzenkriegerrasse der Kzin ist nämlich sauer auf die Puppenteer-Händler, die Menschen hängen wieder mittendrin, und die drei Helden würden liebend gerne zum Versteckspielen zur Ringwelt abhauen – wenn ihr Raumschiff nur richtig funktionieren würde.



▲ Ach ja, in den Schwarzwald!

rer werdet Ihr schon mit heiler Haut da herauskommen. Abenteuererfahrung allein reicht allerdings nicht – Geduld ist die benötigte Tugend, denn Ihr müßt wirklich jeden Winkel absuchen und anklicken, um nicht lebenswichtige Gegenstände zu übersehen. Das Kombinieren der einzelnen Teile ist dann ebenfalls reine Geduldsache, denn logisch sind die Zusammenstellungen wahrhaftig nicht immer.

Gut gelungen ist dagegen die saubere Sprachausgabe, mit der die englischen Dialoge aus dem Lautsprecher schallen. Aber keine Panik, falls Ihr des amerikanischen Dialekts noch nicht so ganz mächtig sein solltet: Ihr

Stimmen der Charaktere wurden gut getroffen, besonders die ziemlich zickige Miranda sägt nach kurzer Zeit nicht nur an Quinns Nerven. Gesteuert werden die drei Helden übrigens je nach Bedarf und Situation, denn alle haben unterschiedliche Fähigkeiten. Das eingängige Klick-Interface wurde gegenüber Teil 1 nicht wesentlich verändert. Die Charaktere staksen ebenfalls unverändert steif durch die zum Teil sehr schön atmosphärischen Hintergründe.

Es sind jetzt schon fast zwei Jahre her, daß Sci-fi-Altmeister Larry Niven sein Ringworld-Szenario zum ersten Mal von Tsunami versofen ließ. Mit viel Wohlwollen wurde den Software-Neulingen aus Coarsegold damals ein Hitstern für die Umsetzung verliehen, denn technisch wie atmosphärisch konnte sich das Game echt sehen lassen. Und Ringworld 2? Das Adventure sieht genauso gut aus wie der erste Teil, und genau das ist der Knackpunkt. Was damals noch neu und beeindruckend war, wird heutzutage 'nur' noch als (guter) Durchschnitt gehandelt. Deshalb werdet Ihr hier trotz großer Ähnlichkeiten keinen Hitstern finden. Trotzdem – Spaß macht das Game auf jeden Fall, auch wenn die Logik bei den Puzzles manchmal ziemlich an den Haaren herbeigezogen ist.



RETURN TO RINGWORLD

PC, 130 DM, Hersteller: Tsunami, USA, Muster von: Die Casette.

könnt den geschriebenen Text auf den Bildschirm zuschalten. Die

Die besten Shareware-Spiele, Werbehits und Tips



Special 24

Alle Spiele auf CD!

Noch zu haben – bitte benutzt die Bestellkarte im Heft

Gratis Katalog mit Spiele ohne Ende

.....

Über 2000 Spiele für Amiga, PC und Macintosh im Angebot

und über 8000 verschiedene Hard- und Software Produkte.

Der Katalog ist jeden Monat neu und jeden Monat stehen

ca. 100 neue Spiele mehr zur Auswahl!

Also gleich Katalog anfordern, kostenlos und unverbindlich,

bei:



Vertriebs GmbH
Hohenzollernstr. 90
80796 München
Tel.: 089/307 33 33
Fax 089/307 788 76

oder über
BTX: A3#

Urteil: 9

NETT

Grafik:	9
Sound:	10
Ablauf:	10
Atmosphäre:	9
Steuerung:	9

„Nett, aber nicht immer ganz logisch“

Are You Ready to

Rock 'n' Roll?

Was heißt hier, auf CD gibt's nur Musik? Schmeißt die folgenden Scheiben mal in Euer CD-ROM-Laufwerk, und ab geht die Post in alle (Spiel)-Richtungen!

Sound ist in. Auf CD auf jeden Fall. Da knarzt und ächzt es gar schauerlich, wenn Ihr Euch allein im Dunkeln rumtreibt, Vöglein zwitschern auf dem Golfplatz (wenn auch etwas gestreßt), beim Flirt flüstert Euch jemand heiße Versprechen in die Lauschmuschel, und auf der Raumstation macht Euch Euer Captain an, daß es nur so raucht. Was wollt Ihr also mehr! Dabei auch noch was sehen? Okay, dann schaut Euch mal die folgenden Progs an, die Auswahl ist groß.

Alone in the Dark 2

Zarte Gänsehaut gefällig? Voilà, die zweite Auflage der Grusel-Abenteuer von Edward Carnby, seines Zeichens Privatdetektiv und Kinderretter, ist jetzt endlich auch auf deutsch erschienen. Spielerisch hat sich nichts geändert, die Devise heißt nach wie vor 'Hau den Zombie auf die Glocke'. Wer sich das Teil noch nicht zugelegt hat, sollte jetzt mal ernsthaft drüber nachdenken, denn von dieser Sorte Games gibt es wahrhaftig nicht allzu viele. Für Einsteiger ist die abgefahrene Action-Orgie allerdings weniger geeignet.

Words for Flirts

Anschlußschwierigkeiten beim Auslandsurlaub? **Words for Flirts** soll hier Abhilfe schaffen. Ob im Kino, auf der Straße oder im Hotel, Anbaggern ist jetzt kein Problem mehr. Allerdings ist bei der Auswahl der Phrasen hin und wieder doch Vorsicht anzuraten, denn wer auf einer Party zu unverblümt fragt

"Voulez-vous coucher avec moi?", braucht sich über die international gebräuchliche fünffingrige Antwort nicht zu wundern. 33 verschiedene Themengebiete enthalten Lösungen für fast alles, was im Urlaub an 'Problemen' anfallen kann.

Words for Flirts läuft unter Windows und läßt sich direkt von der CD aus benutzen. Habt Ihr die entsprechende Soundkarte im Rechner, könnt Ihr Euch die gewünschten Redewendungen sogar vorlesen lassen (enorm hilfreich, was die Aussprache angeht). Das Flirt-Wörterbuch gibt es für Englisch, Französisch und Italienisch – plant Euren Urlaub schon mal entsprechend.

Lunicus

Große Worte, nix dahinter: **Lunicus** will zwar laut Packungstext ein interaktives Action-Adventure der neuesten Generation sein, wird diesem Anspruch aber weder in Technik noch Steuerung gerecht. Die Geschichte von den bösen Insektoiden, die eine friedliche Erde



überfallen, ist nicht gerade neu, die vom Mac konvertierte Grafik kann mit ihrer antiquierten Schlichtheit nicht



▲ **Anmache via CD-ROM:**
Words for Flirts

begeistern. Spaß macht eigentlich nur die wirklich phantastische (englische) Sprachausgabe, mit der die Unterhaltungen zwischen den Charakteren während der Adventure-Teile ablaufen. Nachteil: Ohne Soundkarte läßt sich das Programm nicht spielen, eine Textausgabe am Bildschirm gibt es nicht.

Die das Spiel bestimmenden Action-Sequenzen beschränken sich mehr oder minder auf stures Abballern von allem, was Euch vors Visier kommt. Nett dabei ist jedoch das wirklich schnelle Tempo, das dieses unter Windows laufende Programm vorlegt. Viele der animierten Zwischensequenzen ruckeln allerdings und leiden selbst bei einem schnellen Rechner unter langen Wartezeiten.

Bloodnet

Dracula meets Cyberpunk: Die seltsame Gruselmischung **Bloodnet** kommt in der CD-ROM-Version jetzt mit reichlich Sprachausgabe daher. Leider sprechen die Vampire, Söldner und Hacker immer noch kein Deutsch, nur die Anleitung wurde übersetzt. Ausführliche Info über das ziemlich exotische Szena-

▲ **Spannendes Adventure:** **Alone in the Dark 2**

CD-ROM



▲ Gruselig wird's mit Bloodnet

rio findet Ihr in der ASM 2/94. Eines ist sicher: Die Story ist (genau wie Eure Blutgruppe) ziemliche Geschmackssache. Wenn Ihr allerdings von vornherein Appetit auf Vampire, Hack(er)braten und virtuelle Realität habt, solltet Ihr Eure Zähne vielleicht mal in dieses Programm versenken. Läuft übrigens direkt von der CD.

Tetrismania

Irgend jemand hier, der bei dem Wörtchen Tetris noch nicht in Schreikrämpfe ausbricht?



▲ Teile schieben mit Tetris

Wenn ja, dann mal herhören. 55 Tetris-Variationen warten auf der CDV-Scheibe Tetrismania darauf, Euch den letzten Nerv zu rauben. Da könnt Ihr von morgens bis abends ranklotzen, daß es eine wahre Freude ist. Falls Ihr dann aber nachts von fallenden Alptraumsteinchen erschlagen werdet, macht bitte nicht mich verantwortlich. Das ideale (und preiswerte) Geschenk für Tetris-Fans.

Tornado/Falcon 3.0

Was, Ihr habt immer noch keinen Tornado über den Monitor

düsen? Dann wird's aber Zeit: Digital Integration beglückt Euch mit einer Tornado/Falcon-Kombi, auf der Ihr auch gleich noch die Hubschrauber-Simulation Merlin findet. Der Hubi wurde übrigens von DI speziell für die Royal Navy entwickelt. In diesem Sinne: Happy Flügel- und Rotorbruch.

Christoph Kolumbus

Unter dem Motto "Geschichte in Pixeln" kommt von Software 2000 nun auch eine CD-Version des Spiels Christoph Ko-

lumbus. Am Spielablauf selbst hat sich nicht viel geändert. Ihr übernehmt einen von fünf Parts, die für berühmte Entdecker aus den unterschiedlichsten Epochen vorgesehen sind: Kolumbus, Vasco da Gama, James Cook, Le Maire und Bougainville. Eure Hauptaufgabe besteht dann darin, Schiffe zu ordern, Erkundungsreisen zu unternehmen, Kolonien zu gründen usw.

Die CD-ROM-Version enthält neben viel zusätzlicher Grafik noch wunderschöne Musik, passend zu Zeit und Spiel. Kein geringerer als der "Mozart der Computerbranche", Chris Hülsbeck, zeichnet als Komponist und Arrangeur verantwortlich. Christoph Kolumbus ist auf jeden Fall ein Spiel, das für lange, unterhaltsame Winterabende sorgt.

5 PLUS ONE

Die Abteilung Compilations bekommt mal wieder mächtig Zuwachs. Neunzehn CDs für jeweils 20 Märker wollen Eure Softwaresammlung ergänzen. Der Titel der Serie von Prism Leisure sagt dabei schon alles: Sechs Games sind auf jeder CD zu finden, wobei ein Titel ziemlich bekannt, wenn auch schon angejährt ist, während die anderen fünf eher Exotenstatus haben. Qualitativ gibt es also ziemliche Unterschiede, aber bei dem Preis kann man über gelegentliche Ausrutscher hinwegsehen. Etliche der Fünfer-Progs dürften bei den Sharewareprofis unter Euch übrigens durchaus nostalgische Gefühle hervorrufen, denn Commander Keen gibt sich genauso die Ehre wie Hugo oder Duke Nukem. Die Auflistung der Zusatzprogs erspare ich mir



▲ Handel und Wandel bei Christoph Kolumbus

EIFE & KUGLER Gbr Hard- und Software Versand, Kaiserstr. 61, 61169 Friedberg

DER SPIELE - DEALER

Tagespreise und Neuheiten
für PC, Amiga und Konsolen
auf Anfrage!

call him now!!!

Tel.: 0 60 31 - 33 74

Fax: 0 60 31 - 33 61

Mo - Fr von 11.00 - 18.00 Uhr

PC-Software
Amiga-Software
Spiele-Konsolen
Erotiksoftware

Teresa Orłowski CD's
ab 18 Jahre
Preis ab 49,95 DM

DOOM II
Ab 18 Jahre
DA CD-ROM 89,95

DV = Deutsche Version
DA = Deutsche Anleitung
EV = Englische Version

a.A. = auf Anfrage (bei Drucklegung n. nicht lieferbar)

Hardware:

CD-ROM Double Speed	ab 229,-- DM
Terra Tec Soundsyst. Gold	199,-- DM
16 Bit, incl. Stereo-Boxen	
Roland SCB10 - Wavetable	349,-- DM
Thrustmast. Flight Cont.Syst.	a.A. 259,-- DM
Gravis-Phoenix-Joystick	

Aces of the Deep	DV 3.5 HD+CD	84,95
Alien Legacy	DA 3.5 HD	79,95
AI Quadrium	DV 3.5 HD	89,95
Armored Fist & Update-K.	EV 3.5 HD	79,95
Battle Bugs	DV 3.5 HD	66,95
Battle Isle II	DV CD-ROM	79,95
Bundesligaman. 3 Hattrick	DV 3.5 HD	79,95
Burning Steel 2	DV 3.5 HD	89,95
Colonization	DV 3.5 HD	94,95
Der Baulöwe (Windows)	DV 3.5 HD	92,95
Die Siedler	DV 3.5 HD	84,95
Doom II - Episodes	EV 3.5 HD	29,95
Dreamweb (ab 18 J.)	DV CD-ROM	77,95
Eye of the Beholder 3	DV 3.5 HD	82,95
Fritz 3	DV 3.5 HD	149,95
Hurra Deutschland	DV 3.5 HD	72,95
Ishar 3	DA 3.5 HD	72,95
Lemmings 3	a.A. 3.5 HD	a. A.
Mad Dog II	EV CD-ROM	92,95
Mad News	DV 3.5 HD	85,95
Master of Magic	DV 3.5 HD	97,95
Outpost	DA CD-ROM	82,95
Pizza Connection	DV 3.5 HD	84,95
Rebel Assault	DV CD-ROM	84,95
Reunion	DV CD-ROM	76,95
Sam & Max	DA CD-ROM	89,95
Star Trek Judgement Rites	DV 3.5 HD	84,95
Star Trek Next Generation	DV CD-ROM	a.A.
Theme Park	DV CD-ROM	77,95
Tie Fighter	DA 3.5 HD	84,95
Ultima 8 Pagan+Speech P.	DV CD-ROM	94,95
Wing Commander Armada	DA 3.5 HD	69,95
Wing Commander 3	DA CD-ROM	a.A.
Zool 2	DA 3.5 HD	62,95

Kompletliste gegen 2 DM in Briefmarken oder anrufen!!

Versandkosten: 9,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr.
Auslandskasse zzgl. 20,00 DM Versand.
Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten

Layout & Druck von:

Druck- & Beschriftungsservice Schröder

Tel.: 06474 / 8282 Fax: 06474 / 8406

Ihr Spezialist für
DTP und Werbung

CD-ROM

hier, aber auf die Hauptprogramme (1:1-Umsetzungen der Originale) braucht Ihr nicht zu verzichten:

1. Bombuzal
2. Football Manager 2
3. The Three Stooges
4. It came from the Desert
5. Hardball
6. Sindbad and the Throne of the Falcon
7. TV Sports Basketball
8. Millemiglia
9. Supremacy
10. The Blues Brothers
11. Crazy Cars 3
12. Ghostbusters
13. Titus the Fox
14. International Athletics
15. F-14 Tomcat
16. Mean 18
18. 3D World Boxing
19. TV Sports Football
20. TV World Tennis

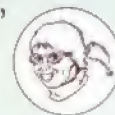
Soccer Kid

Ein Außerirdischer hat den Pokal der WM '94 gestohlen. Auf der Flucht geht das gute Stück zu Bruch, und die Einzel-



▲ Auf der Suche nach dem Pokal: Soccer Kid

teile landen in aller Herren Länder. Soccer Kid begibt sich auf die Suche nach den Einzelteilen, um die WM zu retten. Mit dieser zugegeben witzigen Spielidee wartete Soccer Kid im letzten Jahr auf. Auf der Silberscheibe unterscheidet sich das Ganze allerdings überhaupt nicht vom Floppy-Original. Mit anderen Worten: Die Möglichkeiten, die das CD-ROM bietet, wurden nicht genutzt.



Titel	Preis	Hersteller	Muster von	Empfehlung
Alone in the Dark 2	ca. 100 DM	Infogrames, Frankreich	Hersteller	begeisternd
Words for Flirts	ca. 60 DM	Soft Company, 80333 München	Die Cassette	wer's braucht
Lunicus	ca. 130 DM	Cyberflix, USA	Die Cassette	na ja
Bloodnet	ca. 100 DM	Microprose, USA	Hersteller	gruselig
Tetrismania	ca. 60 DM	CDV	Die Cassette	klotzig
Tornado/Falcon 3.0	ca. 80 DM	Digital Integration, England	Hersteller	okay
5 PLUS ONE	je ca. 20 DM	Prism Leisure, England	Hersteller	Sparschwein
Christoph Kolumbus	ca. 100 DM	Software 2000	Hersteller	ohrwurmig
Soccer Kid	ca. 100 DM	Krisalis, England	Hersteller	na ja

Das starke Doppel



- Jede Menge 3D-Poster in Farbe
- Stereogramm-generatoren und jeweils über 100 Bilder auf CD
- Sensationelle Stereofotos
- Auf jeder CD: Die tollsten Musikstücke aus der Welt der Spiele als Audiotracks



Seit 2. September und ab 2. Dezember am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern

Carmen klaut im Akkord

Lust auf Karriere bei der Polizei? Carmen Sandiego, Bröderbunds immer noch putzmuntere Edeldiebin, gibt dem Nachwuchs eine Chance. Durch 60 Länder führt die Hatz nach Beweisen



▲ Wer wird in die Wüste geschickt?

und Verdächtigen; ein gewöhnlicher Dorfpolizist kann davon nur träumen. Werft also Eure Denkmaschine an, überführt die Bande der attraktiven Dame durch



▲ Ein netter Ausflug nach Bangkok

Die diebische Dame kann's einfach nicht lassen: Carmen Sandiego klaut sich – diesmal in edlem SVGA-Look – quer durch die ganze Welt.

WHERE IN THE WORLD IST CARMEN SANDIEGO?

PC (386/20, 4 MB RAM, SVGA, Windows 3.1), 100 DM, geplant für: **PC-Disk**, Hersteller: **Bröderbund**, USA, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

messerscharfes Kombinieren, und klettert so bei den grünen Gesetzeshütern die Karriereleiter hinauf. Rein mit der CD ins Laufwerk, Windows hochgefahren, und in Null Komma nichts ist das schicke Edutainment-Prog installiert. Auch der eigentliche Spielablauf ist einfach und gradlinig: Vom Chef der Polizei erhältst Du in glasklarer und sehr gut verständlicher englischer Sprachausgabe einen Fall zugewiesen. Daß der Text zusätzlich noch einmal in einem kleinen Fenster erscheint, ist eine nette Geste der Programmierer.

Im Reisebüro mit der sehr mitteilssamen Agentin buchst Du dann einen Flug an den Ort des Verbrechens, wo bereits eine Liste mit Verdächtigen und/oder Zeugen ausliegt. Mit einem Klick auf die Namen und Orte erhält Du mehr oder minder versteckte Hinweise betreffs der Fluchtroute des Täters. Weißt Du trotzdem nicht so recht, wohin Du Dich wenden sollst, schaust Du einfach im mitgelieferten Atlas nach. Fakten und Daten über Länder und Leute lernt man so ganz nebenbei mit.

CD-ROM



Auf diese Weise kommst Du in der ganzen Welt herum, siehst Szenen aus den Ländern und hörst die einheimische Musik. Falls Du es nicht schaffen solltest, den Täter innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu schnappen, bekommst Du dank reger Aktivitäten der Langfingerbande schnell einen neuen Fall.

Von allen Ausgaben der mittlerweile auf diversen Systemen recht umfangreichen Sandiego-Serie ist dieses Programm technisch und inhaltlich mit Abstand das beste. Schade ist nur, daß bisher anscheinend keine Pläne bestehen, das Game auch ins Deutsche zu übersetzen.



Urteil: 10 GUT

	Grafik:	10
	Sound:	10
	Ablauf:	9
	Dauerspaß:	10
	Idee:	9

Schnappt sie Euch!

König Fußball

Der allsamstägliche Fußballgenuß, der Millionen Leute erfreut, ist leider eine ziemlich passive Sache für diese Millionen. Wer selbst spielen möchte, ohne sich gleich höchstpersönlich auf den grünen Rasen zu begeben, der tauscht den Fernseh- mit dem Computerbildschirm.

RANTRAINER

PC, 129,95 DM, geplant für: **PC-Disk**, Hersteller: **Greenwood Entertainment**, Muster von: **Softgold**.

Nirgendwo geht es so zu wie beim Fußball. Und ganz im Vertrauen: Ihr habt sicherlich auch schon des öfteren den Trainer Eurer Lieblingsmannschaft nach einem total vergurkten Spiel nach Timbuktu und Euch selbst an seine Stelle in der Mannschaftsführung gewünscht. Bei **ranTrainer** von Greenwood Entertainment könnt Ihr endlich Euren Frust ablassen und selbst das Heft in die Hand nehmen. Setzt Euch auf den sprichwörtlichen Schleudersessel der Nation und schlüpft als Trainer in die Rolle von Bördi Vogts. Ihr müßt dabei eigenständig Fehler analysieren, Taktiken ändern, das Training planen und die nach Eurer



▲ ...und hinterher live bei "ran"



▲ Aktion auf dem Spielfeld...

Meinung beste Mannschaft auf das Spielfeld bringen.

Helmut Schulte – ehemaliger Trainer von diversen Bundesligavereinen wie FC St. Pauli, Dynamo Dresden und Schalke 04 – stand bei der Umsetzung des Games mit Rat und Tat zur Seite. Natürlich durften Original-Fernsehbilder genauso wenig fehlen wie die bissigen Kommentare eines Reporters. In diesem Falle ist es Werner Hansch, der vielen aus den Sportberichten von SAT1 bekannt ist. Das Game dürfte ab Januar erhältlich sein. Bis dahin werden wir Gelegenheit haben **ranTrainer** auf Herz und Nieren zu prüfen.





Fernsehen interaktiv

Spiel mit mir!

Der Fernseher ist dank verschiedener Spielkonsolen in vielen Familien Mittelpunkt der Freizeitgestaltung. Doch auch die Fernsehsender schicken immer mehr interaktive Gameshows ins traute Heim, die die Zuschauer in ihren Bann ziehen.



Zur weltweit größten Ausstellung zeitgenössischer Kunst, der documenta IX in Kassel, stellte das Ponton European Media Art Lab 1992 der Medienwelt ein in der Fernsehgeschichte noch nie dagewesenes Projekt vor: die **Piazza Virtuale**. Auf einem imaginären Marktplatz trafen sich per Telefon oder Modem Menschen, die noch nie etwas voneinander gehört, gelesen oder gesehen hatten. Über die Telefontastatur konnte man gemeinsam musizieren, Bilder malen und sogar eine Kamera steuern.

Der Fernseher wurde zum Computermonitor, das Telefon zum Keyboard. Mit einem beachtlichen Aufgebot an Technik wurde die Kommunikation mit drei Medien kombiniert: Fernsehen, Telefon und Computer. Vom Macintosh über den Amiga bis zum PC wurden in Kassel viele unterschiedliche Rechnersysteme miteinander verschaltet – und ihre Besitzer gleich mit.

Die erste Piazza war allerdings wirklich nicht mehr als ein Versuch. Zu oft waren die Leitungen nicht nur belegt, sondern regelrecht blockiert, weil die Anlage durch einen Fehler ausgeschaltet war. 1994 wollte man es besser machen: noch mehr Anschlüsse und Ports, noch mehr Rechenleistung. Diesmal sollten gleich mehr als 1000 Leute miteinander kommunizieren können. Und obwohl auch bei der diesjährigen documenta nicht alles so lief, wie es geplant war, zeigte Piazza Virtuale doch, wie die Medienlandschaft der Zukunft aussehen könnte. Der Mensch sitzt nicht mehr isoliert vor dem Fernseher, er greift über die Kommunikationsmedien in das Geschehen ein – hoffen wir, daß es nicht zum Chaos kommt!

Interaktiver Pausenfüller

Die dritten Programme der öffentlichen Rundfunkanstalten wollen es den Privaten gleichtun und ebenfalls für Nachtschwärmer ein 24-Stunden-

Vollprogramm liefern. Während z.B. das Bayerische Fernsehen Nacht für Nacht interessante Filme der NASA zeigt und im ORB Aquarienfische über den Bildschirm schwimmen, bietet der Norddeutsche Rundfunk NDR seit dem 1. März 94 das **N3-Telespiel** an.

Das Telespiel kann nachts bis in die Morgenstunden unter der Nummer 040/41566699 angerufen werden. Zur Teilnahme benötigt Ihr ein Telefon mit MFV oder einen Tonwahlgeber.

MFV ist das Kürzel für Mehrfrequenz-Wahlverfahren. Im Gegensatz zum bisher verbreiteten Impulswahlverfahren (IWW – zu hören am Klackern beim Wählen), werden hier Töne un-

Fehler, kommt der nächste an die Reihe, bis auch seine Glückssträhne abreißt. Der Gewinner eines Spiels darf sich zur Belohnung einen Musiktitel aus der NDR2-Musikbox wünschen, der anschließend die nächste Spielrunde begleitet.

Hinter den Kulissen stehen übrigens lediglich zwei handelsübliche PCs. Der erste besorgt die Verarbeitung des Spiels. An seine VGA-Karte ist ein RGB-Konverter angeschlossen, der das passende Signal in die Sendeanlage einspeist. Mit ihm verkabelt ist der zweite PC, der als Musikbox dient. Alle angebotenen Titel sind auf seiner Festplatte gespeichert und werden von dort über



Hugo auf dem Abstellgleis? Wer behauptet das?

terschiedlicher Höhe benutzt; man spricht deshalb auch von "Tonwahl". Im Programm sind momentan drei Spiele, die sich regelmäßig abwechseln. Zunächst ist da das **N3-Worträtsel**, dem bekannten "Hangman" verwandt. Hier müssen die Mitspieler Buchstabe für Buchstabe ein Wort erraten. Das **N3-TV-Spiel** ist schlichtweg ein "Memory", dessen Bilder alle aus dem Repertoire des Fernsehsenders stammen. Und im **N3-Labyrinth** müßt Ihr Euch den Weg durch ein System von Gängen bahnen.

Vier Mitspieler spielen jeweils gegeneinander. Macht ein Spieler einen

eine Soundkarte in CD-Qualität ebenfalls mit der Sendeanlage in den Äther geschickt.

Hugo im Zauberwald

Im Jahre 1987 entwickelte der dänische Spielehersteller *Silverrock Production* den **ITE 3000**. Hinter diesem Namen verbirgt sich ein Rechnersystem, das eigens für interaktive Videospiele per Telefon konzipiert wurde. Die Hauptaufgabe der Maschine ist neben der eigentlichen Spielsteuerung die Wandlung der Telefonsignale in Steuerimpulse für die Spielfigur. Die Telefontastatur gleicht nun einer Spielkonsole. Es ist

Blickpunkt

POWER 80

CD-Inhalt:

- Programm- und Spieledemos
- Animationen
- Videos
- Slideshows
- Sounds
- Shareware
- Präsentationen und vieles mehr

Computermagazin und CD-ROM als multimediale Einheit zum Superpreis – das gab's noch nie!

Laßt Euch auf keinen Fall das große Abenteuer Multimedia entgehen!

Rechtzeitig zum Weihnachtsfest: Die millionste Inside MULTIMEDIA-CD

1000000
Inside MULTIMEDIA
DAS MILLIONENDING



...und das ist noch nicht alles!



9,80 DM

Seit 30. November am Kiosk!

Inside MULTIMEDIA, jeden Monat neu!
 Ausgabe Nr. 1/95 erscheint am 28. Dezember

Lesen ist gut –
 Erleben ist besser!

TRONIC
 VERLAG GMBH & CO. KG

Inside MULTIMEDIA erscheint im TRONIC-Verlag.
 Postfach 1870, D-37258 Eschwege.
 Tel. 0 56 51 / 929-0, Fax 0 56 51 / 929-144



▲ Die drei Moderatorinnen, die Hugo unterstützen: Sonja Zietlow, Judith Hildebrandt und Minh-Khai Phan-Ti

unwichtig, ob Euer Telefon mit MFV oder IWV arbeitet, der ITE 3000 kann beide Systeme verwalten.

Der Kabelkanal hat sich für den deutschsprachigen Raum die Rechte am Hugo-Spielesystem gesichert. Seit dem 18. April '94 wird Hugo werktags gegen ca. 16:15 Uhr live ausgestrahlt.

kostet dadurch jeder Teilnahmever such.

Solltet Ihr nicht als Hugo-Spieler ausgewählt worden sein, hinterläßt Ihr trotzdem Namen, Alter, Telefonnummer und bekommt eine laufende Nummer zugewiesen. Unter allen Anrufern wird am Ende der Sendung dann der Su-

durchstehen. Jede dieser Aufgaben könnte man grob als Jump'n'Run-Adventure bezeichnen. Die meisten Levels sind so aufgebaut, daß man Hugo von hinten sieht, wie er geradewegs seinen Parcours durchschreitet. Dabei muß er oft nach links und rechts ausweichen, über Löcher und Felsen springen und unter Ästen und Balken wegtauchen. Auf dem Weg sind stets Goodies versteckt, meistens in Form von Säcken. Diese sind einzusammeln, denn genau das gibt Punkte.

Jede Aktion wird von Hugo mit witzigen Sprüchen kommentiert: "Hugo startklar für die Piste – Zündung an und hoch die Kiste". Die Stimme wird Euch bekannt vorkommen, sie stammt von Synchronsprecher Michael Habeck (Barney Geröllheimer, Ernie aus der Sesamstraße).

Drei Leben hat Hugo, das ist gerade mal ein Drittel der Lebensspanne einer handelsüblichen Hauskatze. Innerhalb dieser drei Leben muß der Mitspieler es geschafft haben, Hugo durch seine Welt zu steuern. Am Ende werden dann die Punkte hochgerechnet. Es zählen die gesammelten Goldsäcke, davon abgezogen die "faulen Säcke", die sich unter die gesammelten eingeschlichen haben. Verbrauchte Leben schlagen sich ebenfalls negativ auf dem Kontostand nieder. Dafür gibt es aber wieder einen Bonus, wenn das Ende des Levels erreicht wurde. Ist das der Fall, wird weiter aufs Spiel gesetzt, was Ihr bisherverdient habt.

Irgendwann befindet sich Hugo in der Höhle der Hexe und muß seine Familie befreien. Vor ihm hängen drei Seile, von denen er nur eins ziehen darf. Entweder schafft er es, seine Lieben zu befreien (die Hexe fliegt anschließend gefesselt durchs Fenster), oder die Hexe entwischt ihm, oder er wird am Ende sogar selbst gefesselt. Entsprechend der Wahl wird das Punktekonto verdoppelt, auf seinem Stand belassen oder halbiert.

Anhand der jetzt endgültig feststehenden Punktzahl und der persönlichen Angaben ermittelt der Computer individuell die Preise für die Mitspieler, die vom T-Shirt über Fahrräder bis hin zu Urlaubsreisen reichen.

Begleitet wird das Spiel von drei reizenden jungen Damen, die sich im wöchentlichen Wechsel ablösen: Judith Hildebrandt – wir haben sie für Euch interviewt – Sonja Zietlow, Fotomodell und gelernte Verkehrsflugzeugführerin, und Minh-Khai Phan-Thi.

Das Interview mit Hugo-Lady Judith Hildebrandt

ASM: Hallo Judith, ich möchte mal ein wenig mehr über Dich erfahren.

Judith: Ich bin siebzehn Jahre alt, wohne in München und gehe zum Sophie-Scholl-Gymnasium.

ASM: Wie reagiert denn Deine Umwelt auf Deinen Erfolg?

Judith: Gut, die freuen sich. Nur meine Eltern sahen das in bezug auf die Schule ein wenig kritisch. Ich will aber neben dem Fernsehen die Schule keinesfalls zu kurz kommen lassen.

ASM: Sind Deine Mitschülerinnen nicht auch ein wenig neidisch?

Judith: Nee, die finden das auch alle lustig und schauen sich das oft an. Aber direkt neidisch? Wenn, dann zeigen sie es mir nicht, wir verstehen uns sonst alle recht gut...

ASM: Hast Du einen eigentlich selbst einen Computer?

Judith: Nein, ich habe keinen, ich spiele auch nie mit Computern. Heißt aber nicht, daß ich Computer hasse.

ASM: Nicht mal einen Game Boy?

Judith: Nein, habe ich auch keinen. Die Dinger mag ich auch nicht besonders, denn – da werde ich immer so aggressiv, weil ich nie gewinne. Ich schaffe es irgendwie nicht...

ASM: Was hältst Du überhaupt von Computerspielen?

Judith: Nicht so viel. Die meisten, die ich kenne, sind immer so peng-peng, töt-töt und kill-kill. Die einzigen Com-

puterspiele, die ich gut finde, das sind diese Fantasy-Spiele; Rollenspiele und Adventures auf Englisch, das finde ich gut, den Rest nicht so sehr.

ASM: Du findest es also bestimmt nicht gut, daß viele Jugendliche fast nur noch vor den Computern oder Konsolen hängen?

Judith: Nein, gar nicht gut.

ASM: Und was hältst Du dann vom neuen Medium "Interaktives Fernsehen"?

Judith: Viel. Ich find's echt nicht schlecht, weil – irgendwie ist es einfach witzig. Und Hugo ist einfach süß, ich mag den kleinen Troll...

ASM: Liegt darin die Zukunft?

Judith: Kann man heute noch nicht sagen, aber sicher wird sich da in Zukunft noch einiges tun.

ASM: Ach ja, Zukunft. Wie wird die Zukunft für Dich speziell aussehen? Hugo forever?

Judith: Forever? Ja, jetzt schon noch 'ne längere Zeit. Das macht mir echt wirklich Spaß.

ASM: Und sonst?

Judith: Also, ich werde vielleicht eine Platte aufnehmen, nächstes Jahr. Das wär's eigentlich schon. Theater spielen werde ich immer.

ASM: O.k., dann wünsche ich Dir noch viel Glück für Deine Zukunft. Ciao und danke.

Um teilzunehmen, ruft Ihr unter der Nummer 0137/323536 die Hugo-Zentrale an. Kommt Ihr bei dem Ansturm von bis zu 80.000 Anrufern pro Sendung durch, wählt ein Zufallsgenerator aus, ob Ihr zur engeren Wahl möglicher Mitspieler gehören dürft. Habt Ihr tatsächlich Glück, ruft die Telefonzentrale zurück, damit die Gebühren nicht zu hoch werden. Maximal 69 Pfennige

perpreis ausgelost: Eine Zufallszahl wird bestimmt, und der dazu passende Mitspieler wird vom Hugo-Team noch während der Sendung angerufen.

Das Spiel: Der kleine Troll Hugo muß sich durch verschiedene Welten schlagen, um seine Familie aus den Klauen der gefährlichen Hexe Hexana zu befreien. Eine der zur Zeit acht verschiedenen Welten muß ein Mitspieler



Bitte die ABO-Karte am Heftende benutzen!

ASM
Jahresabo

79,20 DM



100% PREISWERT
100% SCHNELL



Wenn Du ASM
abonnierst,

**sparst Du
einen Batzen
Geld!**

Wenn Du ASM
abonnierst,

**bist Du up to
date – schneller
als Deine
Freunde.**

Wenn Du ASM
abonnierst,

**verpaßt Du mit
Sicherheit keine
einzige Ausgabe
und erhältst
somit ein lücken-
loses Nach-
schlagewerk.**



Einfach super!!!

Sonntags lockt am frühen Morgen von 11 bis 12 Uhr SAT.1 mit **SUPER!!!** die jungen Zuschauer vor den Fernseher. Die abgedrehte Show befaßt sich in erster Linie nicht mit Spielen, sondern mit Interaktion. „Der Fernsehsnack“ ist eine informative Sendung für junge Leute, die mehr über die Szene und ihre Umgebung erfahren wollen. Zwei bestens ins ausgeflippte Bühnenbild eingepaßte Nachwuchsmoderatoren, *Gero Pflaum* und *Markus Gerwinat*, präsentieren aus ihrer „Wohnküche“ die neusten Trends, schrille Gags und interaktive Spiele. Gewürzt ist diese kulinarische Mischung mit Reportagen und reichlich Musik.

Mit dabei ist ständig die *Doggy-Cam*. Die „**SUPER!!!**“-Artisten haben hier kurzerhand einem Mops namens *Edgar* eine Minikamera umgeschnallt – bisher einmalig im deutschen Fernsehen.

Die schon fast traditionelle fernsteuerbare Kamera ist auch hier wiederzufinden. Mit der *Robot-Cam* ist eines der Spiele verknüpft. Ein Anrufer muß innerhalb einer vorgegebenen Zeit das „S“ (wie „**SUPER!!!**“) im Durcheinander des Studios finden und mit dem Fadenkreuz anvisieren. Die Aufgabe ist schon recht heikel, da die Kamera der Steuerung nicht hundertprozentig gehorcht und etwas nachschwingt. Das zweite Spiel ist sogar für zwei Anrufer ausgelegt. Bei *Dog-Tor* müssen zwei Knochen in die Hundehütte von *Edgar* befördert werden. Man hat hier knochenförmige funkferngesteuerte Wagen, die per Telefontastatur durch das Studio

▲ **Piazza Virtuale:**
Ein zwar chaotischer, aber dennoch gelungener Versuch von Multimedia

gelenkt werden müssen – eine ebenfalls reichlich schwere Angelegenheit, da die Kamera die Knochen nicht immer im Bild hat und zwei Moderatoren ständig im Weg stehen müssen.

Sachpreise (Skates, Bikes, etc.), Reisen, Verabredungen mit Stars winken den Gewinnern. Zukünftig werden noch mehr schrille Spiele folgen, die Produzenten sprühen förmlich vor Ideen.

Neben den Spielen könnt Ihr als Zuschauer bei **SUPER!!!** anrufen und per *Message-Crawl* (Schriftleiste am Bildschirm) Grüße und Botschaften an andere Zuschauer loswerden. Wie bei *Hugo* steht auch hier eine fleißige Faxmaschine, die direkt in der Wohnküche ihr Papier ausspuckt.

Eine andere Möglichkeit bietet die *Talkbox*. Die an einen Schnelfotoautomaten erinnernde Kiste ist mit einem Bildtelefon ausgestattet und per ISDN mit dem Studio verbunden. Die Box wird an öffentlichen Plätzen aufgebaut, in Einkaufszentren, bei Jugendveranstaltungen und wo immer man den Zu-



▲ **Das NDR-Fernseh-Game:**
Worträtsel für vier Mitspieler

schauern die Möglichkeit bieten kann, live ihre Beiträge zur Sendung abzulasen.

Ein mittlerweile fester Bestandteil in **SUPER!!!** ist **Games World live**. Es handelt sich um eine abgewandelte Form der Spielshow *Games World*. Die Besonderheit besteht hier darin, daß jeweils zwei Zuschauer per Telefontastatur die Spielkonsolen steuern, die mit kommerziellen Spielen gefüttert sind. Somit könnt Ihr von Eurem Heim aus die neusten Spiele schon mal antesten (lassen). Man denkt sogar darüber nach, das Konzept der „normalen“ *Games World* so zu verändern, daß die Kandidaten ihr Duell im Studio gegen Anrufer austragen können.



Satz mit "X"

Am 3. Oktober 94 ging **X-Base – Computer Future Club** auf Sendung, ein in jeder Hinsicht neues Jugendmagazin im öffentlich-rechtlichen Fernsehen. Die in PALplus und im Format 16:9 ausgestrahlte Show wird von dem in Deutschland ersten voll animierten synthetischen Moderator *Eddy HiScore* präsentiert. Als menschliche Parts sind *Tanja Moldehn* und *Niels Ruf* dabei, die sich im Wochentakt mit *Katharina Schwarz* und *Andreas von Lepel* abwechseln.

Hinter der Animation von *Eddy HiScore* steckt eine verblüffend „einfache“ Technik. Der Schauspieler und Sprecher von *Eddy* bekommt auf bestimmte Eckpunkte seines Gesichts reflektierende Markierungen gesetzt, die über eine Kamera aufgenommen werden. In täglich 25 Minuten Sendezeit (Montag bis Samstag) berichtet **X-Base** über die neusten Entwicklungen bei Computern und bietet jede Menge interaktiven Spielspaß. Auch hier findet man wieder die ferngesteuerte Kamera. Ein Anrufer kann mit ihr beispielsweise einen Kandidaten aus dem Zuschauerraum auswählen, der dann für ihn in kürzester Zeit aus einem Regal ein Musikvideo holen soll. Schafft es der ausgewählte Zuschauer, gewinnen er und der Anrufer Preise.

Doch derartige Spielereien runden bei **X-Base** nur das Bild ab. Die Hauptattraktion sind drei tägliche Spielrunden an Konsolen, die mit bekannten Spielen bestückt sind. In der ersten Runde treten zwei Kandidaten im Studio gegeneinander an. Für die zweite Runde hat **X-Base** in acht deutschen Städten Terminals mit Konsole und Bildtelefon aufgestellt, die Ihr jederzeit aufsuchen könnt. Von dort aus wird gegen einen Telefonkandidaten gespielt. In der Endrunde duellieren sich die beiden letzten Gewinner um den Tagessieg. Weiterhin werden noch Wochen-, Monats- und Jahressieger ermittelt.

Zwischen den Spielrunden ist **X-Base** ein Jugendmagazin. Berichte über Musik, Live-Talks mit Stars und ähnliche Themen stehen auf dem Programm. Während der Reportagen und Interviews werden in das große 16:9-Bild Infos eingeblendet: persönliche Daten der Stars oder einfach Erklärungen zu besonderen Begriffen. Mit **X-Base** setzt das ZDF seine Absicht um, den Zuschauer selbst am Programm teilnehmen zu lassen.

Boris Theodoroff

Pacific Strike



Verändern Sie die Geschichte mit Origin! Bei Pacific Strike können Sie mit Ihren Flugfähigkeiten den Verlauf des Zweiten Weltkrieges beeinflussen. PC, 3,5

59,95

Stunt Island



Spielen Sie "Stunt Island" als Mission, bei der Sie 32 Stuntflugvorgaben ausführen. Oder lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und kreieren Sie Ihre eigenen Filme voll spannender Action. Komplett deutsch, PC 3,5

34,95

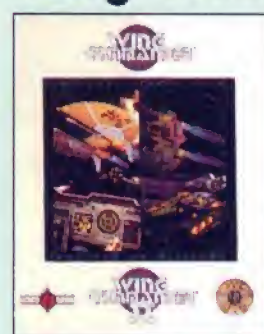
Frontier Elite II



Schlüpfen Sie in die Haut eines Weltraum-Händlers mit einer Nebenbeschäftigung als intergalaktischer Söldner und beobachten Sie, wie sich das Universum vor Ihren Augen entfaltet. Besser als Elite – ein Kunstwerk. PC, 3,5 und CD-ROM, deutsche Version

64,95

Wing Commander I+II

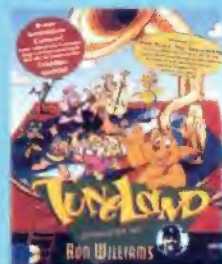


Zwei Origin-Klassiker auf einer CD!!! In Wing Commander I erkämpfen Sie sich Ihren Weg durch den Vega-Sektor, in Wing Commander II werden Sie vor das Militärgericht gestellt und müssen sich den Respekt des Konföderations-Kommandos erwerben.

89,95

TuneLand

Der erste interaktive Zeichentrickfilm auf CD-ROM. Der Besucher bewegt sich durch 8 wunderschöne Landschaften und regt die bepelzten und gefiederten Freunde zu immer neuen Streichen an. Hauptstar ist der Bär Howie. Dialoge in Deutsch, Songs im Original, deutsches Handbuch.



99,95

Raptor



Ein Shoot-and-Fly-Spiel, das Ihren Herzschlag im Nu auf 200 bringt. In ferner Zukunft schlüpfen Sie in die Rolle eines Söldners, der die HighTech-Kampfmachine Raptor fliegt. PC, 3,5 und CD-ROM

69,95

Elvira 2 "Jaws of Cerberus"



Die zweite Version von Elvira, "The Jaws of Cerberus", steht ihrem Vorgänger in nichts nach. Wir haben wieder einen neuen Restposten für Euch zum alten Preis! PC

24,95

"Monty Python's Flying Circus Desktop Pythonizer"

Eine interaktive Comedy-Show mit dem das Arbeiten unter Windows zu einem satirischen Vergnügen wird. PC 3,5



79,95

"Monty Python's Complete Waste of Time"

Das interaktive Videogame mit Original-Filmausschnitten von Monty Python



119,95

+Special Weihnachtsoffer auf Seite 85++++Special Weihnachtsoffer auf Seite 85+++

Kyrandia 3



Malcolm ist wieder da! Diesmal noch schrecklicher als vorher! Hat es der ober-schurkige Hofnarr aus dem ersten Kyrandia-Game doch wieder mal geschafft und sich mit einem irren Donnerschlag ins gerade wieder befriedete Land geschmuggelt. CD-ROM

129,95

Disney's Aladdin



Disney's Aladdin in einem Jump'n'Run-Spiel. Das Spiel besticht durch seinen spannenden, immer wieder überraschenden Spielablauf und wird durch Level-Paßwörter nie langweilig. PC, 3,5

79,95

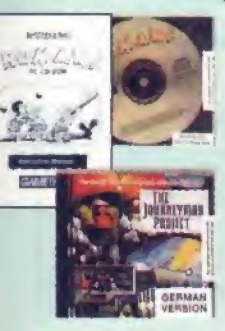
NasCar Racing



Amerikanische Tourenwagenrennen mit SVGA-Option. Sehr realistisches Fahrverhalten und viele Tuning-Möglichkeiten. Die neun unterschiedlichen Strecken wurden nach Originalvorbildern geschaffen. PC 3,5

99,95

CD-Bundle: Humans 1+2 & The Journeyman Project



Der Multimedia-Klassiker unter den Games: Journeyman-Project. Sie sind der Topagent des Temporalen Protektorats und sind mit der alleinigen Lösung eines Falls beauftragt, der Sie durch die Zeit reisen lässt. Humans 1 & 2: Ein Geschicklichkeitsspiel der Extraklasse. Alle drei Spiele in einem Bundle auf zwei CD-ROM

4,95

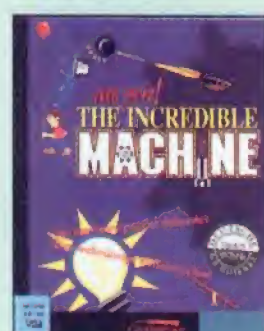
Arcade Pool



Mit dem Queue auf du und du! Bis zu acht Spieler können ein richtiges Turnier ausfechten. PC 3,5

49,95

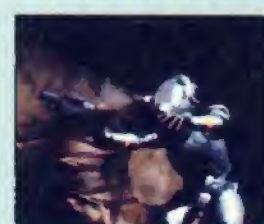
Even more Incredible Machine



Der Nachfolger des Klassikers "Incredible Machine" PC 3,5

39,95

Creature Shock



Auf der Suche nach einem Raumschiff entdeckt eine Eliteeinheit ein organisches Wesen im Sonnensystem, das die Menschheit bedroht. In Raumflugsequenzen oder aus der Ich-Perspektive nimmt der Spieler den Kampf gegen das Ungeheuer und seine Monster auf. CD-ROM

119,95

Legend of Myra

Kaninchen haben's auch nicht leicht – vor allem, wenn sie auf der Suche nach Kohlköpfen sind. PC 3,5



24,95

Indiana Jones IV und Monkey Island 2



Indiana Jones und Monkey Island setzten beide neue Maßstäbe im Adventure-Bereich. Jetzt gibt es sie bei uns im Adventure-Pack für

89,00

oder jedes Spiel einzeln für je

49,95

Ishtar



Forschen Sie die mittelalterlichen Szenarien in Stadt, Marktplatz und Bergen. Version, PC 3,5

9,90

Inca



Treten Sie das Erbe der Incas in diesem interaktiven Spielfilm an. Komplett deutsch, PC 3,5

49,95

Push Over



Ein brillantes Puzzle-Game, welches immer wieder für neuen Spaß sorgt. PC 3,5

14,95

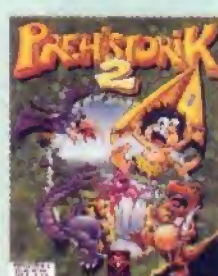
Sim City Classic



Der Klassiker schlechthin unter den Simulations-Spielen. Werden Sie Bürgermeister Ihrer eigenen Gemeinde. PC 3,5

29,95

Prehistorik II



Wieder ein Spitzen-Jump'n'-Run zum absoluten Bazar-Knüllerpreis. Kämpft mit der Keule gegen Dinos, Säbelzahn tiger und andere Urviecher in der Steinzeit

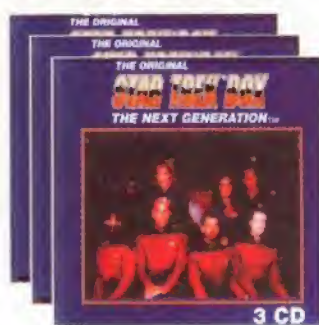
24,95

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt, solange der Vorrat reicht. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft.

Telefonische Bestellannahme:

(05651) 9796-18

3-CD-Box



Der Original-Soundtrack
"Enterprise -
Das nächste
Jahrhundert"

34,95

Star-Trek-CDs

Star-Trek-Sound-Effects



69 Sound-Effects
aus den Original-
TV-Serien,
ideal zum
Samplen

31,95



The Best of
Star Trek
34,95

"Deep Space
Nine"
31,95



4-CD-Box

Mit den Science-fiction-
Klassikern: "The Time
Machine", "Alien Nation",
"Forbidden Planet", etc.

59,95



3-CD-Box

Der Original-
Soundtrack der
alten Star-Trek-
Folgen

34,95

**"... Spock, bitte melden!"
Die Anrufbeantworter-CD für
alle Star-Trek-Fans. 77
faszinierende Ansagetexte.**



nur **29,95**

Greatest Science-fiction-Hits II



"Star Wars", "Empire
Strikes Back", "Time
Tunnel", usw.

39,95

**Star Tek II - The
Wrath of Khan**



34,95

Greatest Science-fiction-Hits III



"The Thing", "Blade
Runner", usw.

39,95

Greatest Science-fiction-Hits

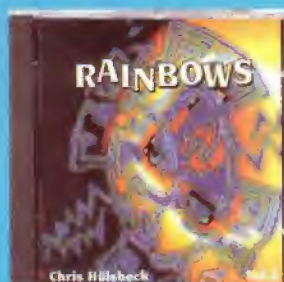


"Moonraker", "Space
1999", "Superman",
usw.

39,95

Endlich! Endlich!
Das Warten hat ein Ende...
Sie ist da!
Chris Hülsbecks neue CD

Rainbows



30,95

Chris Hülsbeck CDs



Apidya
24,95



Shades
28,95



Turrican
31,95



To be on top
29,95

Origin-Soundtracks



Soundtracks von "Strike
Commander", "Ultima VII"
etc.

24,95

Inside MULTIMEDIA-SHOP

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

SoundDrive 16 Easy



- 16-Bit-OPL3-Soundkarte
- vollautomatische Installation
- kompatibel zu SoundBlaster, SoundBlasterPro, MPC2 und Windows Sound System 2.0
- optional: General MIDI, GS, MT-32, SCC1 über WaveBooster
- mit QuickVoice-Spracherkennung und Key-Z-Player
- Utilities und Handbuch
- Mitsumi CD-ROM- und SCSI-2- (optional) Interface

199,-

Aztech CD-ROM-Laufwerk CDA

268-031



Technische Daten:
Double Speed mit 30 KB/sec. Datentransfer
Voll-Kodak Photo-CD-Kompatibilität
(single- u. multisession)
MDR-Technologie,
Betrieb ohne Caddy,
automatischer Aus-
schub bei Stromausfall,

CD-Player und Track-Ship-Tasten am Frontpanel, analoger Audioausgang an der Rückseite, voller MPC-Level-II Standard, Enhanced-IDE-Schnittstelle, CD-i und MPEG-fähig (MPEG-Hardware erforderlich)

269,-



CD-Uhr

Die Uhr in Form einer CD.
Zu erhalten als "Inside Multimedia"- oder als "ASM-Special"-Uhr (inkl. Batterie)

19,95

SoundWave 32



Die preisgekrönte Wavetable-Soundkarte mit Soft- und Hardwarebundle, inkl. Lautsprecher, Mikrophon, Sound-Impression, 16-Bit-Soundqualität, 2 MB Wavetable-Sound, Signalprozessor (DSP), u. a. für Hall und Echo, kompatibel zu Roland MT-32, General MIDI, SoundBlaster und AdLib.

389,-

Multimedia-Lautsprecher



25-Watt-Aktivlautsprecher mit Netzteil und Ständer. Ideal für Multimedia-Anwendungen und Spiele, die über eine ansprechende Soundausgabe verfügen. Das Modell ist baugleich mit dem Produkt eines namhaften deutschen Markenherstellers.

79,-

SoundWave 32+ SCSI



Die Luxusausführung der SoundWave32. Mit integrierter SCSI-Schnittstelle und DSP-Chip zum Verfremden von Stimmen und CDs in Echtzeit. Inklusive Stereo-Lautsprecher, Mikrophon und Adapterkabel Klinke auf Cinch.

459,-

Orchid GameWave 32

Der kleine Bruder der SoundWave mit allen Features, ohne Sampler

229,-

Diskettenbox



Eine außergewöhnliche Archivierungsmöglichkeit für jeweils fünfzehn 3,5"-Disketten. Gleichzeitig können Sie in einer kleinen Schublade Notizzettel aufbewahren. Ein nicht alltägliches Utensil für den Schreibtisch.

9,95

Diamond Stealth 64 VRAM



Eine der schnellsten Grafikkarten, die zur Zeit in dieser Preisklasse erhältlich ist:

2 MB **549,-**

4 MB **949,-**

Diamond Stealth 64 DRAM



Hervorragende Grafikleistung mit einem super Preis-/Leistungsverhältnis

1 MB **299,-**

2 MB **399,-**



Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt, solange der Vorrat reicht. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft.

Telefonische Bestellannahme
(05651) 9796-18

BIETE SOFTWARE

PC

XWing; BWing; Upgrade kompl. 120,-; Harpoon II 80,-; Seal Team 40,-; Fleet Def. 70,-; Planer 70,-; SS II ohne Anl. 10,-; 08203-1303 (Samstags only; Marc verlangen)

Orig.: Goal 30, Premier Manager 25, Desert Strike 40, Turrican 1-3 55, Kick Off 3 (A-1200) 40, Alien Bree 2 (A-1200) 35, Ambermoon 60, Graham Taylor Man. 20, Kick Off 2 + Data 25, Tel.: 06643/1279 (Christian) ab 17 Uhr

Verkaufe: Doom 2 80,-; Doom-Utilities CD (900 Levels) 35,-; XCopy 30,-; Colonization 70 DM, Adobe Photostyler 2 LE 200 DM, Theme Park CD 70 DM, Tel.: 07259/1752

PC-ORIGINALE: Tie-Fighter, Outpost, Ultima 8, DSA 2 je 55,-; CD-ROM: Battle Isle 2, Comanche, Anstoß je 55,-; Iron Helix, Burning Steel, Monkey Island je 45,-; Tel.: 02102/5977

Pinball Fantasies: 40 DM, Tie Fight: 50 DM, Ishar 2 30 DM, Elvira 2 30 DM, Golfkrieg 40 DM, Elite 2 40 DM, Pirates 40 DM, Hr. Dünzl, Tel.: 089/63642216 von 7-16 Uhr Mo-Fr.

Comanche + Miss., Elite 1, Harddriving Ultima 1-3, Finest Hour, alles Originale, zusammen 150,00 DM, Tel.: 0212/333925 oder 70998

STOP! Verk. Tie F. (neu) 55; Strike C. 40; Pacific S. 35; Cannon Fodder 40; System Shock (neu) 55; Waxworks 20; Harrier A. 25; War i. t. Gulf 20; Aces o. Europe 35; Tel.: 02129/50909

7th Guest, Rap, Rock'n'Roll, Quantum Gate, Outpost, Labyrinth, Jurassic Park, Journeyman, Iron Helix, Fantasy Empires, City 2000, Hound of Baskerville, Inca 2, Corridor 7, Anstoß, Zorc je 50 DM, Tel.: 07231/26636

VERSCHIEDENES

Beste PD-Soft für AMIGA und C64. Gratisinfo! ADAM PD/SW-Versand, Teichrosenpfad 9, 12347 Berlin G

AMIGA

Biete diverse Software für den Amiga & PC!! Tel. 05731/49451, Tel. 05731/96596,

Löse meine Amiga-Softwaresammlung auf!! Tel. 05731/49451, Tel. 05731/96596,

Verk. Amiga-Originale: Goal, Lemmings 2, Best of Best, Lotus 3, Pinball Dreams, Leander, Beast 1+2, Super Cars 2, Battle Chess 2; je 30 DM (zu jedem Spiel gibt es ein Game umsonst); Tel.: 02233/70120-Thomas

Amiga-Software z.B. Wing Commander, Desert Strike, F-19, Pirates, Elite Gunship, usw. Preise: VHS bei M. Konopka, Rheinstr. 25, 26419 Schortens, Tel.: 04461/80733

Verkaufe Amiga-Originale: Dune 2, Death or Glory, C. Kolumbus, Die Siedler, Dominium. Martin Boeker, Tel.: 0551/92454

Amiga Verk. Micro Machines 40,-; F1 40,-; DingsDA 15,-; f. A1200: Dennis 30,-; Oskar 30,-; Schlitt 04281/80291. Tausche/suche SKAT 2, Sim C. 2000 SKYDMARKS; Ryder Cup; BM3; Pinball Dream 2

BIETE HARDWARE

PC

386DX33 4 MB RAM, 105 MB HD, Windows 3.1, DOS 5.0, PC-Tools 7.1, Maus, 3,5+5,25-Laufwerke 1600,-; 0231/372424 (Michael) 14"-Monitor

Verkaufe PC Komplett-System! Tel.: 02624/6435

Verk.: 386DX/33, 4 MB RAM, 100 MB HD, SVGA Grafikkarte, 5,25+3,5-Laufwerk. + Software, für 500 DM. Marko Stefanovic, Klerschweg 11, 50968 Köln, Tel.: 0221/381312

486SX-25 (auf 33!); 4 MB; 124 MB HDD (Wechsel); 3,5"; 5,25"; SB 2.5; SVGA-Monitor; DS 5.0; Win 3.1 ect.; Board bis DX2-66 rüstbar; VB 2000,-; 05732/66275; ab 18 Uhr

AMIGA

Verk. AMIGA 2000, ideal für Multi-mediatechn. + Lernprog.; 2 Laufw. 3,5", 110 MB-Festplatte, 1 MB Chip RAM, 4 MB RAM, Tastatur, Maus, div. Bücher, VB DM 1000,-; Tel.: 08441/72696

Verk. guterh. Amiga 500 + Maus + Joystick + TV-Modulator + 3 Originale (Elite 2 + Hexuma + Hintbook, Eye of the Beholder) + Farb-TV (Goldstar) für 650 DM Abholpreis, Tel.: 0234/64468

AMIGA 500, Kick 2.04, 2,5 MB RAM, Maus, 10 Handbücher, viele Originale, 250 Leerdisketten, 2. Laufwerk, Scartkabel, 286 RPC-Steckkarte für 650 DM inkl. Porto, Tel.: 03475/747659

Verkaufe Amiga 2000, 1 MB, Maus, 130 Disks, 1084S Video-Monitor, Preis DM750 (statt 1850 NP). Kosta Sotirouski, Dorfackerstr.34, 4528 Zuchwil-CH

Verkaufe A500 mit Zubehör, Bücher, Programme, Tips und Tricks; Tel.: 07577/1257

Verk. AMIGA 2000, ideal für Multi-mediatechn. + Lernprog.; 2 Laufw. 3,5", 110 MB-Festplatte, 1 MB Chip RAM, 4 MB RAM, Tastatur, Maus, div. Bücher, VB DM 1000,-; Tel.: 08441/72696

Verkaufe A-500+ m. 2 MB RAM, Farbmon., 1084S, Kickstart 1.3/2.0, Ext. Laufw. sowie verschiedene Programme. Preis n. Vereinbarung, C. Dorazil, 85057 Ingolstadt, Tel.: 0841/87013

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga Monitor + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga Monitor + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga Tel.: 02624/6435

Verkaufe Speichererweiterung für AMIGA! Tel.: 02624/6435

Amiga Festplatte (105 MB); ext. 3,5"-Floppy, Monitor 1084S, viele Originale, A500 Tastatur usw., Liste bei M. Konopka, Rheinstr. 25, 26419 Schortens, Tel.: 04461/80733

Verk. A1200 (1/2 Jahr alt) mit 120 MB Festpl. Lautspr. 17 Top-Spiele, nur Originale für DM 1300,- VHB; Tel.: 06172/75566 oder 5106

ST

Mega ST4, 4 MB RAM + Vortex HD-plus 30 + HD-Laufwerk + 2. Tastatur + Farbmonitor + s/w-Monitor SM124 + AT-Speed C16 + 310 Leerdisketten + Orig. Space Ace 2 u. Chuck Rock... VB 1650 DM, Tel.: 02391/14242

KONSOLE

NEO-GEO Gold / neuwertig, Konsole + Zusatzcontroller incl. 3 Spiele, Memorycard, nur komplett, 500,-; 04121/92352, tägl. ab 19.00 Uhr

KONTAKTE

FRIENDLY! Wer zw. 11-17 Jahre sucht Brieffreunde aus der BRD o. Amerika? Helfen weiter. Infos gg. 3 DM bei: Friendly, J.-Auer-Str. 6, Postfach 3, 10369 Berlin

Suche Tauschpartner für C64, schickt Eure Listen an: Jürgen Kadner, Westendstr. 14, 63477 Maintal 1

STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

Hoher Heim-Nebenverdienst!!! 100 - 200 DM/Tag. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (in Briefm.): SERTER-VERSAND, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

50000 DM in 8 Wochen verdienen! Durch legales Diskettenkopieren. Haben Sie den Ehrgeiz? Kostenl. Infos bei H. Schäfer, Peiner Str. 38, 31319 Sehnde

Hoher Heim-Nebenverdienst. Ganz einfach von Ihrem PC aus. Infos gegen Rückumschlag bei H. Schaefer, Peiner Str. 38, 31319 Sehnde

Superverdienst von Zuhause aus. Arbeitseinsatz 4-6 h/Woche, Verdienst DM 1-2.000,-/Monat. Info gegen DM 5,- (Schein) bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

VERSCHIEDENES

Verk. Spiele für SNES, MD, Sega Master u. Amiga. Tel.: 036840/30941 ab 16.00 Uhr

Verkaufe Drucker. Tel.: 02624/6435

Diskettenherstellung. Verdienen Sie über DM 5000,- an Ihrem PC. Lukrativer Nebenjob ohne großen Zeitaufwand. Info 2 DM RP bei: S. Hellwig, Bachstr. 15 B, 67549 Worms

Inserentenverzeichnis

1st Compusys	86
A3.....	71
Albatross	87
Astat Media.....	17
Bachler.....	9
BOMICO	11,37,39,41,43,104
Brinkmann Niemeyer	21
Call & Play	25
CDV	103
CD-ROM Mailorder	86
Cytronic.....	86
Data House	86
Decos.....	61
Deutscher Sparkassen Verlag	67
Die Drachenschmiede.....	86
Eife & Kugler	73
EMP Handelsgesellschaft.....	45
Greenwood	2
Gross Electronic.....	69
Henkel + Triebner	61
HUK-Coburg	19
Krüger, Softwarevertrieb	87
Leisure Soft.....	33
Lernen + Spaß am PC	86
Lifetimes.....	61
micro Robert	87
Media Point.....	13
News Software.....	87
N'Joy Software.....	86
Nestlé.....	29
Ollis CD-i Stube	86
Play Soft.....	86
Psygnosis.....	35
Skyline	47
Softcenter Löhne.....	65
Soft-Corner	87
Softsale	27
Softsell	57
Software 2000.....	15
SSV.....	87
Stonysoft.....	87
Serge Thal Versand.....	87
Topgame.....	49
Tronic-Verlag	40,54,71,74,77,79, 81,83,85,95,100
U.S. GOLD.....	51
Volkswagen AG	23
Wial.....	30/31

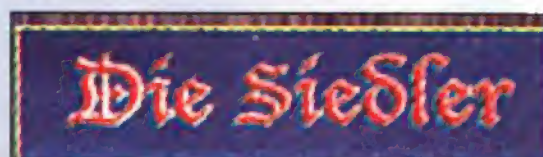
**Für Kleinanzeigenaufträge
benutzen Sie bitte
die im Heft befindliche
Kleinanzeigen-Postkarte.**

SA-SM-Bazar

Special-Weihnachts-Offert

Für unsere Amiga Fans:

**Blue Byte's Weihnachts-
Compilation, bestehend aus:**



**zusammen
nur**



**99,95
DM**



"Historyline 1914-1918"

"Battle Team", "Die Siedler" je 69,95

Der König der Löwen

Tief im Herzen Afrikas spielt die Geschichte des Löwenjungen Simba, dem König der Löwen. In einem Jump'n'Run-Spiel der Extraklasse muß Simba in atemberaubenden 3D-Grafiken eine Vielfalt von Bonusleveln überstehen.

Für PC 3,5 und Amiga 1200

**79,95
DM**



Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt, solange der Vorrat reicht. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft.

Telefonische Bestellannahme:

(05651) 9796-18

DIE DRACHENSCHMIEDE

Hallo Live-Rollenspieler und Fantasy-Freaks
Wir bieten ein umfangreiches Sortiment an Live-Rollenspielzubehör – Waffen, Masken, Schmink-Zubehör, Kostüme, Lederartikel, Kampfschwerter, Katanas, Dolche und Messer, Helme und Schilde für den Schaukampf mit Garantie, Rüstungen auf Maß, Kettenhemden im Bausatz, Armbrüste, Langbogen nach alten Vorlagen, Piraten-, Schnür- und Rüschenhemden, Fantasy-, Heavy-Metal und historischen Schmuck, Bücher zu den Themen Mittelalter und Fantasy, Honigwein und Trinkhörner, StarTrek-Artikel



Ladenadressen:
10967 Berlin, Schönleinstr. 29,
030/6949136
44894 Bochum-Werne, Boltestr. 53,
0234/232357
91541 Rothenburg/Tauber,
Galgengasse 40, 09361/6716

Versand:
Die Drachenschmiede
97993 Creglingen
Tel. 07939/353, Fax 1318
* Hauptkatalog DM 20,- bei Vor-
kasse oder DM 26,- per
Nachnahme

10000

Lernen
und
Spaß am PC
Lernen
und
Spaß am PC
Lernen
und
Spaß am PC
Lernen
und
Spaß am PC

Lern- und Spiel-
Software für MS-DOS
Gierkezeile 23
Tel.: 030- 348 22 51
Mo-Fr 13-18 ; Sa 10-14 Uhr

Diskette:		DM
Colonization	DV	94,90
D.S.A. Sternenschweif	DV	84,90
Bundesliga M. Hattrick	DV	84,90
System Shock	DV	84,90
Wing Comm. Armada	DA	74,90
CD-ROM:		
Aces of the Deep	DV	84,90
EPIC Pinball (12 Table)	DA	89,90
FIFA Soccer	DV	69,90
Microsoft Dinosaurs	EV	69,90
NHL Hockey '95	DA	84,90
Wing Comm. Armada	DA	84,90
Strike C/Privateer	DA	89,90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus dem Angebot.
Insgesamt ca. 800 verschiedene Softwareartikel
auf Diskette und CD-Rom für den PC vorrätig.
Schauen Sie mal vorbei !!!
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Ladengeschäft in
Berlin-Charlottenburg
4 Min ab U-Bhf. Bismarckstr.

30000

Nichts los ?
hol' Dir die Action !

Bei uns kosten Programme
nicht die Welt - sie bringen
die Welt auf den Schirm !!!
CD-ROM Software von:

CD-Rom Mailorder
Huberstr.1
30627 Hannover
T.+F: 0511/9585058
Liste kostenlos anfordern ! Für das Gratisprogramm
bitte 3 DM in Briefmarken (für Rückporto) beilegen

Aus unserem Angebot:
Doublespeed LW. + Mad Dog/2= 255 DM LW + 7.th Guest 275 DM
LW + Return to Zork = 255 DM LW + WIN Vokabel = 265 DM
F-18 No Fly Zone 34,95 Quarantine 89,95 Journeyman Proj. 49,95
Night Owl 13 38,95 Pegasus 5.0 39,95 Doom2 97,95 alles **CD !!**

CD-i-Stube-CD-i-Stube-CD-i-Stube-CD-i-Stube

CD - i Software

OLLIs CD-i STUBE
Das Ende der Langeweile

CD - i Hardware

Digital Video alle Titel DM 39,-
CD - i Software ab DM 39,-

PHILIPS CD-i PHILIPS CD-i PHILIPS CD-i

OLLIs CD-i STUBE
Ernststraße 3 A
Tel.: / Fax 030 /4331001
13509 BERLIN

CD-i-Stube-CD-i-Stube-CD-i-Stube-CD-i-Stube

20000

CD-ROM-POOL®

ist ein Markenzeichen der 1st COMPUSYS GmbH

Mehr als 2300 CDs
als DM 9,- im Angebot!

Wir sichern Ihre
schönsten Bilder
Auf Photo CD

Software für Erwachsene
Recht und Steuern - Pharma-
wirtschaft und
und

22⁹⁰
BASF
Writeable
CD-ROM's
74 Minuten

12 CD-ROMs
sämtliche
Preise und mehr als
8 GIGA-byte
Software in unserer
MAILBOX
Bremen 04203 / 79386
9600-14400 BPS N/8/1

24 Stunden
Online

28844 Sudweyhe
Sudweyher Straße 121
Telefon 04 203 / 79 801
Fax 04 203 / 79 802
Mailbox 04203/79386

Versand nur per Nachnahme.
Alle Angebote freibleibend.
Bitte Katalogdiskette anfordern!
Bestell-Annahme von 9-18 Uhr

☐ PC * CD-ROM * AMIGA * HARDWARE ☐
☐ SEGA-MD * SNES * ZUBEHÖR ☐

PC	3.5"	CD	AMIGA:
ARMORED FIST	eV.	69,-	79,-
COLONIZATION	dt.	89,-	72,-
CYCLEMANIA	dA.	72,-	74,-
FIFA SOCCER	dt.	69,-	69,-
GUNSHIP 2000	dA.	29,-	29,-
LOLLYPOP	dt.	79,-	72,-
NHL HOCKEY '95	dA.	79,-	79,-
PGA TOUR GOLF	dA.	72,-	94,-
ST.TREK NEXT.	72	72	72
SYSTEM SHOCK	dA.	79,-	72
STERNENSCHW.	dt.	74,-	72
TIE FIGHTER	dt.	89,-	72
UNDER AK.MOON	eV.	72	99,-
WING ARMADA	dA.	69,-	79,-
FIELDS OF GLORY	dt.	69,-	
HANSE DIE EXP.		44,-	
KICK OFF 3		49,-	
OVERLORD		72	
ROBINSONS REQUIEM		59,-	
RÜSSELNHEIM		64,-	
THEME PARK		64,-	
UFO		69,-	

☐ PC * CD-ROM * AMIGA * HARDWARE ☐
☐ SEGA-MD * SNES * ZUBEHÖR ☐

Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste kostenlos an !

Händleranfragen erwünscht !
Versandkosten : Vorkasse 6,50 / NN 12,90
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB.
Ladenpreise Variieren ! Ladenöffnungszeiten MO-FR 10-18.30 / DO 10-20 / SA 9-14 / LA 9-18 Uhr.
CYTRONIC Soft- & Hardware * Ihmeplatz 5 * 30449 Hannover
TEL.: (0511) 451391 FAX: (0511) 443234

40000

IHR SOFTWARE-VERSAND

N'Joy Software
Büchel 8
51688 Wipperfurth
Nur Versand, kein Ladenlokal

Sie haben
einen
Computer ?



Kostenlose
Preisliste
anfordern

Aktuelle Software
Amiga, PC, CD-ROM

Im Bergischen Land

SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST MAC
PC C-64/128
SEGA **CD-ROM**
AMIGA CD 32
NINTENDO uvm. ...

☐ Fordern Sie kostenlos und unverbindlich
unsere **GRATIS-INFOS** an.
Bitte unbedingt Ihr System angeben !

Versandzentrale:
DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13
34246 Vellmar
Telefon: 0561 - 825110 Fax: 827055

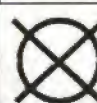
NEU! NEU! NEU!
Ladengeschäft und
Commodore-Service
Am Anger an der B84
99947 Kirchheilingen
99947 Kirchheilingen

Kalender '95
Dragonlance & other Worlds
24,- DM
+ Versand

Brettspiele, Rollenspiele, Bücher,
Strategiespiele, Magazine, Zinnminiaturen,
Farben, Pinsel, SF-Bausätze, Software,
Hardware u.v.m.

PLAYSOFT Teichweg 6, 35043 Marburg
Tel.: 06421-481972, 481316, Fax: 47526
Inh. Robert Elmshäuser Neuer Katalog gegen 5,- DM in Briefmarken
TSR-Firmenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der Firma TSR Inc.

Der ^{PC} PREIS ^{Amiga} Boxer

 Fordern Sie sofort kostenlos und unverbindlich unseren Preiskatalog an!

Serge Thal Versand-Service

Lerchenweg 13 Postfach 2045
44534 Lünen

Bestellannahme: Mo-Fr 14-21 Uhr,
Sa, So 10-16 Uhr

Tel.: 02306/755080 Fax: 02306/755083

50000

SOFTWARE - HARDWARE - PD - SERVICE

20000 Amiga-PD-Disks 1000 Sonder-PD-Disks
500 Amiga-Werbespiele und Demos !!!

Jede 3,5"-Amiga-PD-Disk	nur 1,20 DM
Jede 3,5"-Sonder-PD-Disk	nur 1,90 DM
Jede 3,5"-Werbespieldisk	nur 2,50 DM
Jede 3,5"- Demodiskette	nur 2,90 DM

WERBESPIELE: Erbe I+II, Karamalz Cup, Rola, Sony-Game, Europaspiel, Punic Oase, Knorri, Elefanten, LBS Victor Looms, Calippo, Knax, Telecom I+II, Helicopter Mission, Bifi II, Snack-Zone, Energie-Manager, Renault Twingo, McDonald, Pepsi Cola, Backstage, Nesquick, Kellogs.

DEMOS: Mad News, Pizza Connection, Clou, Eishockey Manager, Kolumbus, Matthäus, F117A, Jonathan, Desert Strike, Simpsons, Jaguar, Lemmings I+ II, Turrigan I+II, Hexuma, Agony, Fire&Ice, Capone, Wizz Liz, Elvira, Monkey, Island II, Popolous II, Ghostbusters II.

SONDER-PDs: Bundesliga, Fußball-Manager, Football, Eishockey, Tennis, Tischtennis, Flipper, Lotto, Translator, PC-Emulator, Flash-Copy, Virus-Schutz, Titancruncher, Buchhaltung, Astro, Kalorien, Glücksrad, Monopoly, Tetrix, Gouillotine, Poker, Skat, Schach, Hanse, Spekulant, Werner, Streets, Blaster, Tron, Raid, Air Ace, Mad Race, Nova, Star Trek.

Fahrschule, Bundesliga-Manager, Apocalypse, Zombie, Power-Packer Prof. nur je 10,- DM!

Vokabeltrainer Englisch, Spanisch, Latein, Französisch, Italienisch nur je 15,- DM!

SUPER-INFOPAKET (Wert 30,- DM) nur 10,- DM

Amiga/PC/C64 INFO GRATIS! BLITZLIEFERUNG! 2 DEMOS/SONDER-PDs oder WERBESPIELE ab 30,- DM Bestellwert nach Wahl GRATIS!

Versand: NN+10,- DM / Scheck + 5 DM/Bar + 0,- DM!

F. Krüger, Mittelstr. 110a, 53757 St. Augustin 3
24 Std. Telefon + Fax: (02241) 31 51 09

SOFT-CORNER

NEUE ANSCHRIFT

Helmholtzstraße 18 · 45143 Essen
Telefon (02 01) 64 50 80 · Fax (02 01) 64 50 91

■ Spiele	Amiga	PC/PC CD
Battle Bugs	DV	69,-/85,-
Doom 2	DV	89,-/89,-
FIFA International Soccer	DV	49,- 69,-/69,-
The Hidden Below	DA	-/75,-
Theme Park	DV	65,- 86,-/86,-

■ Amiga-Zubehör	
Amiga 500 512 KB Speichererweiterung mit Uhr	45,-
Amiga 500 2 MB Speichererweiterung mit Uhr	195,-
Amiga Laufwerk extern	129,-
Amiga Kickstartumschaltplatte mit ROM 1.3 oder 2.0	89,-
Turbokarte 68020i für A500 und A500+ mit 1 MB RAM	329,-
Joystick Konix Speed King	19,90
Maus für Amiga, Microschalter	25,-

■ PC-Zubehör	
Genius Maus für PC, 3 Tasten, Microschalter	25,-
Mitsumi CD-ROM Double Speed	239,-
Joystick Speed King PC	35,-
Soundkarte Soundblaster kompatibel mit 2 Boxen	99,-
Stereo Lautsprecher 2 x 10 Watt komplett	65,-

3,5" Disketten MF2DD, 100 Stück	65,-
3,5" Disketten MF2HD, 100 Stück	75,-
Mausmatte nur	1,99

DV=Deutsche Version • DA=Deutsche Anleitung
Nachnahme +8,-, Vorkasse +5,-, ab 200,- frei, Preisänderungen vorbehalten

70000

Interactive Multimedia System made by Atari

DER ERSTE JAGUAR MIT 64 BIT.



Fünf Prozessoren zeigen, welche Leistung in diesem System steckt. Tom und Jerry - die Customchips des Jaguars - sorgen für brillanten Genuß in Bild und Ton. Außerdem: Nie gekannte Effekte wie Texture Mapping, Light Sourcing, Morphing, Warping und Transparency für den irren Spielspaß in realistischen Welten.

Unser Versandpreis:
DM 599,-

Die Handheldkonsole:
Lynx II ab DM 179,-



74924 Neckarbischofsheim · Kernerstraße 5 · Tel. 0 72 63/6 45 52 · Fax 0 72 63/6 02 26

Österreich

GRATIS KATALOG GRATIS

GAMES ALBATROSS VERSAND

Steindorf 203, A-5204 Straßwalchen
Bestell-Hotline 06215-733322

GROSSES GEWINNSPIEL

Gratiskatalog anfordern und gewinnen!!
Wir verlosen unter allen Bestellungen od.
Kataloganfragen im Dez. TOPSPIELE!!

Unsere Dezember-TOP-Hits

Bundesl. Man. Hattrick	AM 599	PC 649
Outpost	CD 729	PC 659
Das schwarze Auge 2		PC 699
Colonization		PC 829

ÖSTERREICH-ÖSTERREICH

Preis öS inkl. Mwst. plus Versandkosten
AMIGA - PC - CDROM - MAC

NEWS SOFTWARE

Großhandel für Computerspiele & CDROM

Bitte nur Händleranfragen!

News Software GmbH
Birkenstr. 42 · 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

80000

★ STONYSOFT ★

Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128

Über 11000 Programme:

Anwender: Textverarb., Verwaltung, Datenbanken, Grafiksoft, zahlr. Utilities...
Spiele: Action-/Arcade, (Grafik-) Adventures, Strategiespiele, Simulationen...
Lernprogramme aller Art
GEOS- u. 128er-Software!

Nur 1,30 bis 1,65 pro voller Disknummer!

C-64/128-Gratiskatalog anfordern bei:

PC (MS-DOS)

Erlesene Auswahl der ca. 8000 besten Titel aus allen Anwendungsbereichen.

Drucker/DTP/Grafik/CAD/Verw./Büro-/Branchen/DFÜ/Hobby/Lern/Utilities aller Art... → besonders gepflegte Auswahl an SPIELEN!

Nur 2,- bis 2,50 pro 360k-5,25"-Diskette!

Gedruckter (!) PC-Gratiskatalog bei:

Wir sind ein zuverlässiger Partner in Sachen Software
Testen Sie uns!

STONYSOFT



Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

Marktplatz-

Anzeigen sind günstiger als Sie denken!

Nutzen Sie den Platz für Ihre Werbung!

POSTSPIELE!

Es gibt Spiele, die spielt man allein, es gibt Spiele, die spielt man mit anderen, und dann gibt es die Postspiele!

Fantasy - SF - History - Wirtschaft

Für jeden etwas: WORLD CONQUEST, EPIC, IRON & STEAM, TEKNOCIDE oder LEGENDS - der Fantasy-Hammer! In unseren Spielen geht die Post ab.

Warum immer nur mit/gegen Computer spielen? In unseren Partien tummeln sich bis zu 200 Spieler. Also anrufen oder eine Postkarte schreiben und unser Gratisinfo mit Gratisregelwerk anfordern, natürlich unverbindlich. Wir starten ständig neue Spiele.



SSV Klapf-Bachler OEG
Postfach 1205b
A-8021 GRAZ, ☎ A-0316/919327
Fax A-0316/910318, BBS A-0316/9193274



HAND & KOPF

Geheimnisvolle Welten, ferne Länder – oder vielleicht doch nur die sportliche Herausforderung: Abenteuer kann sehr vielfältig sein! Das meiste geht ohnehin in den Köpfen ab, und deshalb ist es immer ganz reizvoll, durch ein Computerspiel, ein Buch oder ein besonders gelungenes Brett- oder Kartenspiel auf eine gefährvolle Expedition geschickt zu werden. Wenn in diesen Tagen der vorweihnachtliche Trubel wieder über uns hereinbricht, dann ist ein Ausflug in eine andere Welt eine besonders willkommene Abwechslung. Also nicht mehr lange gefackelt: Her mit den Abenteuern und "ab dafür"!

Her mit den Abenteuern!

Einmal ein Hobbit sein! Ihr wißt schon, diese kleinen sympathischen Kerle aus Tolkiens Geschichten. Allen voran natürlich Bilbo, dessen Kampf mit dem Drachen im Buch "Der kleine Hobbit" beschrieben

Dolch im Gewande – läßt sich natürlich kein Drache besiegen, zumal das dumme Vieh über ganze sechzehn Lebenspunkte verfügt. Mit viel Glück im Kampf können von Euch nur neun Punkte entgegengesetzt werden.

Da muß also auf der Reise noch etwas passieren. Es kann z.B. vorkom-

Aber der Goldvorrat ist nicht unbegrenzt, und neues Gold winkt nur nach einem erfolgreichen Kampf gegen ein Monster. Ganz ohne Blessuren geht es also nicht in Richtung Carn Dûn.

Autor Jean Vernaise hat gemeinsam mit Philippe Janssens ein wunderbares Fantasy-Brettspiel geschaffen. Der Spielablauf ist schnell zu erfassen, und die meisten Regeln erklären sich über Ereigniskarten im Spiel. So wenden sich "Die großen Abenteuer des kleinen Hobbits" auch an ein breites Publikum und nicht nur an die Gruppe der Fantasy- bzw. Tolkien-Fans. Die werden aber viele Ausschnitte des Romans im Spiel wiederfinden und dadurch zusätzlich animiert, den Drachen zu besiegen.

Jo Hartwig, bereits als Autor und Graphiker von *Ringgeister* bekannt, liefert hier eine der besten grafischen Arbeiten des Spielejahrgangs ab. Über die Plangestaltung bis hin zu den Karten ist das Spiel wie aus

DIE GROSSEN ABENTEUER DES KLEINEN HOBBITS

ca. 79 DM, von: Jean Vernaise, Philippe Janssens, für: 2-4 Hobbits ab 10 Jahren, Hersteller: Queen Games, Queen-Carroms Spielwaren GmbH, 53842 Troisdorf-Spich.



▲ Die großen Abenteuer des kleinen Hobbits: Auf zum "Beutelin"-Zug!

wird. Wer auch spielerisch auf Bilbos Spuren wandeln will, dem liefert jetzt das Spiel Die großen Abenteuer des kleinen Hobbits das passende Szenario.

Jeder von maximal vier Mitspielern schlüpft in die Rolle eines Hobbits, der mutig – oder auch nicht – aus Hobbiten aufbricht, um den Drachen in Carn Dûn zu besiegen. Doch allein – locker die Pfeife im Mundwinkel und den

men, daß der Hobbit einen Reisebegleiter trifft, der ihn im Kampf unterstützt. Oder in einer Siedlung können Ausrüstungsgegenstände wie Waffen, Schilde oder Zaubersprüche gekauft werden.

einem Guß. Diese liebevolle Gestaltung ist nicht zuletzt auch ein Anreiz für diejenigen, sich an den Spieltisch zu setzen, die sonst mit Fantasy nicht so viel am Hut haben.

SPUREN IM BUSCH

ca. 60 DM, von: **Wolfgang Kramer**, für: **2-4 Wildhüter ab 10 Jahren**, Hersteller: **Schmidt Spiele**, 85386 Eching.

Ganz so dunkel und undurchdringlich wie zu Zeiten Livingstones ist Afrika heute nicht mehr. Doch haftet dem Kontinent noch immer ein besonderer Zauber an. Den macht allerdings weniger die Safari in Kenia aus, sondern eher der undurchdringliche Busch. Deutschlands bekanntester Spieleautor Wolfgang Kramer läßt zwei bis vier Wildschützer die Fährte aufnehmen.

Wildddiebe flüchten durch den Busch. Über ein im Nordwesten Afrikas gelegenes Land haben sie den Kontinent betreten. Sicher ist, daß sie Afrika schnell durchqueren wollen. Es sind zwölf; sie sind in kleinen Gruppen unterwegs. Doch wo werden sie Afrika wieder verlassen wollen? An welcher Küste wartet das rettende Boot? Viel Zeit bleibt nicht, um die Spuren im Busch richtig zu lesen und zu deuten. Doch die Schlinge zieht sich immer enger um die Flüchtigen.

Wer am Zug ist, setzt seine Spielfigur weiter. Das Plättchen, auf dem er dann steht, darf umgedreht und für die anderen verdeckt angesehen werden. Diesen Plättchen, den Spuren, ist immer zu entnehmen, ob die Wildddiebe weiter in Richtung Süden geflohen sind oder etwa ihr Heil an der Ostküste suchen. Wer einen anderen Wildhüter trifft, kann ihn befragen und sich weite Wege ersparen. So ergibt sich auf dem Fahndungsblatt langsam die Route, die von den Flüchtenden gewählt wurde.

Nun heißt es schnell zuschlagen und die Verhaftungen vornehmen, denn das Spiel endet, sobald ein Spieler den Weg der Wilderergruppe nachvollziehen kann. Nur wer bis dahin schon Verhaftungen vorgenommen hat, bleibt im Rennen um die Siegpunkte. Doch natürlich müssen auch die richtigen Personen verhaftet worden sein. Und da hat man schon öfter an der falschen Stelle der Küste gewartet... – und gewartet... – und gewartet... – und irgend-

wann ein Motorengeräusch von See hergehört!

Spuren im Busch ist eigentlich ein reines Deduktionsspiel, das aber mit einer sehr stimmigen Abenteuerge-



▲ **Spuren im Busch:**
Jagt die Elfen-beindiebe!

schichte eingekleidet worden ist. Neben dem in der ASM 11/94 vorgestellten *Kohle, Kies & Knete* setzt es die "Autoren Bestseller Spiele"-Edition bei Schmidt fort, die im letzten Jahr sehr ambitioniert gestartet wurde. Da aber auch hier nicht alles spielerisches Gold war, was ansatzweise glänzte, soll im kommenden Februar nur noch ein neuer Titel folgen. Eigentlich schade, denn Gesellschaftsspiele wie "Spuren im Busch" kommen immer wieder gern auf den Spieltisch.

PHANTOMS OF THE ICE

ca. 20 DM, von: **Tom Dalglish**, für: **2-10 Eishockey-coachs ab 8 Jahren**, Hersteller: **White Wind Inc.**, Hellweg 31-33, 59423 Unna (auch Direktvertrieb).

Limitiert, am besten noch signiert, mit Ledereinband und Prägung: Nein, was läßt sich für solch einen Blödsinn viel Geld ausgeben! Hauptsache, es erweckt den Anschein,

besonders und wertvoll zu sein. So'n Schmarr'n! Autor Alan Moon betreibt nun im vierten Jahr sein Label White-Wind-Spiele. Immer zu den Spieltagen in Essen gibt es eine Neuheit, die auf jeweils 1200 Exemplare limitiert ist. Hat der fleißige Rezensent an einem Titel erst einmal Gefallen gefunden und greift zur spitzen Feder, ist die Freude meistens schon vorbei, weil kaum noch Exemplare erhältlich sind. Eine Empfehlung liefe also ins Leere, und warum sollte man angesichts dieser Tatsache überhaupt noch etwas schreiben?

Jetzt gibt es aber **Phantoms of the Ice**, ein flottes Kartenspiel von Tom Dalglish, das bei White Wind erschienen ist. Und das – gute Nachricht – in ausreichender Stückzahl!

Der Ablauf ist einfach. Zunächst können die Manager (=die Spieler) verschiedener Eishockeyvereine Spieler handeln oder tauschen. Ist eine Mannschaft mit sechs Spielern komplett, sucht man sich einen Gegner. Gleichzeitig spielt jeder eine Karte aus. Je nach Art der Karte können so Schüsse aufs, übers oder sogar ins Tor gehen.

Wer nach diesem Schlagabtausch gewinnt, darf sich den Sieg im Spielprotokoll vermerken. Zwar spielen immer nur zwei am Tisch sitzende Sportler, doch geht eine Partie so rasend schnell vorbei, daß für die anderen Mitspieler keine Langweile aufkommt. Hat sich jeder mit jedem in Hin- und Rückspiel gemessen, steht der Sieger der Liga fest.



▲ **Phantoms of the Ice:** Karten statt Kufen

Tom Dalglishs Spiel ist eine schöne, schnelle Sache mit wenig Regelwerk, kann auch in einem größeren Kreis gespielt werden und ist mit witzigen Illustrationen von Doris Matthäus ansprechend gestaltet.

Rainer Scheer



Das wurde ja auch Zeit, daß die Nascar-Serie endlich mal zeitgemäß für den PC umgesetzt wird. Und wenn Papyrus Software für das Programm geradesteht, dann kann man von vornherein auf ein Top-Game hoffen. Die Beta-Version, die wir von

Kein Rennzirkus ist in Amerika so beliebt wie die Nascar-Serie. Und das nicht ohne Grund! Die Wurzeln der Begeisterung liegen in den 30er Jahren, als Alkohol ebenso beliebt wie verboten war. Aus den Fluchtfahrzeugen der Schmuggler entstanden die Nascars.

Saurier mit V8-Motor

NASCAR RACING

PC, Hersteller: Papyrus Software/Virgin, England, Muster von: Virgin Deutschland.

Virgin bekommen haben, ist zwar schon spielbar, aber viele Einstellungen fehlen halt noch, und deshalb kann noch nichts Endgültiges berichtet werden.

Um die 700 PS ballern aus den acht Zylindern einer Nascar-Maschine. Das reicht für Geschwindigkeiten um die 300 km/h. Und wenn es dann auf einem Ovalkurs wie Taladega zur Sache geht, fliegen die Fetzen. Wie ein D-Zug knallen die Wagen dicht an dicht durch die Steilkurven der Suppenschüssel. Hier wird mal geschoben, dort mal geschubst – und trotzdem bleibt man im Rennen. Vorbei sind die Zeiten der Formel-1-Simulationen, bei denen jeder Crash gleich Totalausfall bedeutete.

Sieben verschiedene Tracks sind im Programm dabei, davon sechs unterschiedliche Suppenschüsseln und ein Straßenkurs. Bei den Einstellungen halten sich die Programmierer an das Vorprodukt Indy Car Racing: Spoiler, Sprit, Getriebe, Spur, Sturz, Stoßdämpfer und Reifen können individuell reguliert werden. Neu ist dagegen das Soundmenü. Dort läßt sich die Lautstärke für alle FX einzeln regulieren. Mit dabei ist sogar ein Ansager, der die

Da hat die Mauer wieder den Magneten eingeschaltet

Das High-Speed-Oval schlechthin: mein Lieblingstrack Taladega



aktuellen Geschehnisse kommentiert. Zwar war der Sound in unserer Beta noch gar nicht implementiert, aber die beeindruckende Geräuschkulisse konnte man schon im Sommer auf der Messe in Chicago hören. Mit den richtigen Boxen wird das ein gewaltiges Erlebnis – soviel steht fest!

Vom Fahrfeeling zeigt sich Nascar völlig anders als Indy Car. Die Dinosaurier aus der Nascar-Serie sind um einiges schwerfälliger und werden von der Begrenzungsmauer regelrecht angesaugt. Auch die Lenkung reagiert viel träger, sprich: Man muß Fingerspitzengefühl zeigen und genau die Lücken anvisieren, sonst gibt's ein paar "Verschönerungen" an der Karosserie. Mit drei Fahrzeugen nebeneinander durch die Steilkurven zu hetzen, das macht jeden-

falls jetzt schon richtig Laune. Da wird die Strecke verdammt schmal, und ein Fehler könnte die schönste Karambolage verursachen. Klaro gibt es eine Replay-Funktion, mit deren Hilfe man sich die schönsten Szenen wieder und wieder anschauen kann.

Mir persönlich liegen die Nascars mehr als die Raketen der Formel 1. Die Rennen sind spannender, und die Leistungen von Fahrer und Maschinen liegen viel dichter beieinander. Im Normalfall verteile ich ja keine Vorschüßlorbeeren, aber angesichts der Qualitäten des "Vorgängers" Indy Car Racing und der vielversprechenden Beta-Version von Nascar Racing kann man mit Sicherheit davon ausgehen, daß wieder einmal eine Top-Rennsimulation auf uns wartet. Schreibt's doch einfach auf den Wunschzettel: Rechtzeitig zu Weihnachten soll das Game in den Läden sein.



▲ Wie auf einer Perlenschnur brettern die Boliden durch die Kurven

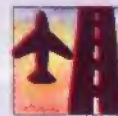


▲ In Bristol braucht man kräftige Ellenbogen: kurze Strecke, steile Kurven und viel Verkehr



▲ Die Innenbahn ist zwar kurz, aber lange nicht so schnell wie die äußeren Spuren

Coming Soon



Kleine Flitzer

SUPERKARTS

PC, Hersteller: Manic Media Productions, England, Muster von: Bomico.

Go-Karts, die kleinen, flinken, vierrädrigen Mini-Boliden sind auch heutzutage noch äußerst beliebte Rennfahrzeuge; in vielen Ländern werden richtige Meisterschaften abgehalten. Jedenfalls ist das Ganze auch ein Grund für die Firma Manic Media Productions aus England, sich einmal im Computerspiel der Go-Kart-Rennen anzunehmen. Wer dabei die übliche "300-Meter-von-oben-Sicht" erwartet, der wird positiv überrascht. Genauer gesagt: Die Leute von Manic Media haben sich ein sehr bekanntes Ballerspiel wohl mal genauer angesehen...

Nein, mit
"kleinen Flitzern"
meine ich nicht
Kates Versuche,
die Schwieger
Werrabrücke
nachts um 1 Uhr
im Adamskostüm
zu überqueren.
Ich spreche
vielmehr von
Go-Karts.



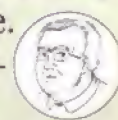
▲ Noch drei Sekunden bis zum Start

Superkarts, so der Name des Games, basiert nämlich auf einer 3D-Engine ähnlich der aus den *Wumm*-Abenteuern. Ihr sitzt quasi in einem Go-Kart und steuert ihn über die Tastatur oder den Joystick. Die Engine ist eine Neuentwicklung im Grafikbereich namens "RT3D Graphics System" und stammt von MMP. Die Programmierer haben damit einen fließenden 3D-Hintergrund für schnelle Animationen geschaffen, der es wahrlich in sich hat.

Noch ein paar Features: Zweispielermodus, Mensch gegen Computer, Arcade-Modus, detailreiche Grafik.

Alles läßt sich in umfangreichen Optionsmenüs nach persönlichen Vorlieben einstellen. Tatsächlich muß ich sagen, daß mich kaum ein Rennspiel in letzter Zeit so gefeselt hat wie das, was von Superkarts schon zu sehen ist. Das liegt

vor allem an der 3D-Engine. Ich bin auf jeden Fall gespannt auf die Endversion.

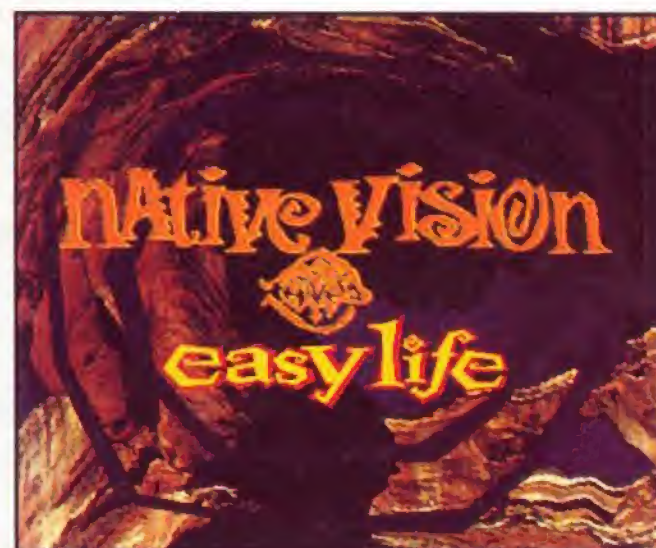


▲ "Guck mal, Sohn, wie freundlich der Fahrer winkt!"

Get the Sound!

Wer kennt ihn nicht: Chris Hülsbeck, den Schöpfer von unzähligen Musikbegleitungen zu Computerspielen? "To be on Top", "Turrican 1-3" und "Apidya" sind nur einige bekannte Titel aus der Reihe seiner Kompositionen. Seine schönsten Soundtracks hat Chris auf mehreren CDs veröffentlicht – doch nun hat er die lang erwartete erste kommerzielle

Maxi-CD produziert. Die Gruppe nennt sich NATIVE VISION, der Sound EASY LIFE – Musik und Text von Chris Hülsbeck: über 20 Minuten astreiner Mucke, die auch via MTV zu sehen und zu hören ist. MMS EURO DISTRIBUTION GmbH macht es möglich und verlost zehn brandheiße Maxi-CDs unter den ASM-Lesern. Noch vor Weihnachten werden diese Scheiben an zehn Glückliche versandt.



Und so geht's:

Am DONNERSTAG, dem 15. DEZEMBER 1994, in der Zeit von 11.00 bis 12.00 Uhr vormittags, müßt Ihr unter 0 56 51 / 97 96 51 anrufen und folgendes sagen:

"I WANT AN EASY LIFE".

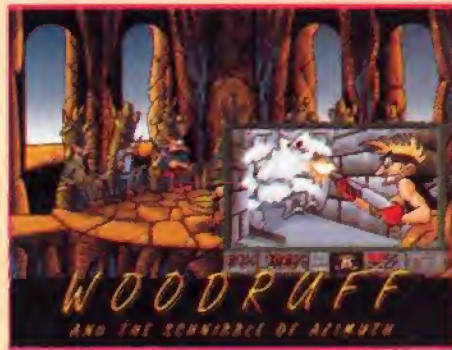
Die ersten zehn Anrufer erhalten postwendend die CD. Viel Glück und einen schnellen Wählfinger!!!



coming soon

Die Goblins sind tot, es lebe WOODRUFF. Coktel Vision setzt auf den Erfolg interaktiver Cartoons.

Wer oder was ist "Schnibble"?

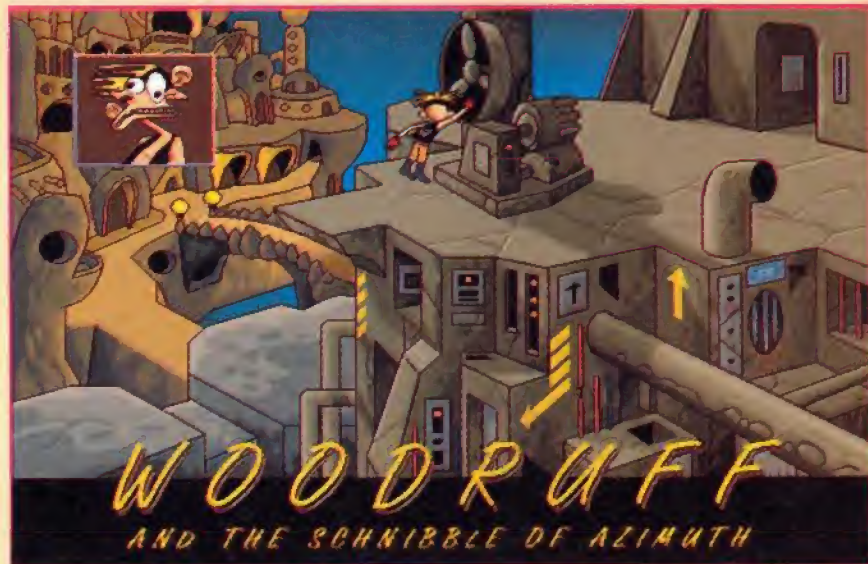


▲ Fans der Goblins werden sich sofort zu Hause fühlen

WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

PC, geplant für: PC-CD-ROM,
Hersteller: Coktel Vison, Frank-
reich, Muster von: Bomico.

Kleiner Rückblick: Die *Goblins* sind kleine, knuffige Spielfiguren, die in diversen Games entweder allein, zu zweit oder zu dritt die merkwürdigsten Abenteuer zu bestehen hatten. Dabei mußte sich der Spieler schon gewaltig das Hirn verbiegen, um auf die entsprechenden Lösungen der insgesamt drei Knobel-



episoden zu kommen. Damit die ganze Geschichte (vom Titel her) nicht zu eintönig wird, hat Coktel Vision nun Woodruff ins Rennen geschickt. Woo-

▲ Ein neuer Coktel-Angriff auf die Lachmuskeln steht bevor

druff & The Schnibble of Azimuth, so der volle Titel des neuen Games, ist wie seine Goblin-Vorgänger ein interaktiver Zeichentrickspielfilm im Tex-Avery-Stil. Witzige Elemente, gepaart mit einem nicht ganz unerheblichen Schuß Schadenfreude, zeichnen diese Art Spiele aus. Woodruff soll in die gleiche Kerbe schlagen.

Die Story spielt in der Zukunft nach einem schrecklichen Atomkrieg. Die letzten menschlichen Wesen haben sich nach Jahrhunderten im Untergrund wieder auf die Erdoberfläche begeben und treffen dort auf eine neue Rasse, die Boozooks, friedliebende und ruhige Wesen. Vor diesem Hintergrund taucht unser Held Woodruff auf, der sich auf der Suche nach dem Killer seines Teddybären befindet und zugleich noch seinen gekidnappten Stiefvater, den berühmten Dr. Azimuth, aufspüren muß. Gleichzeitig muß er noch die Bedeutung des mysteriösen Wortes "Schnibble" enträtseln. Keine leichte Aufgabe für Woodruff und für Euch, wenn Ihr sie annehmt.



GESUCHT: 1 verlorene Generation

Weg vom Ballerspiel-Image der Konsolen will man anscheinend bei Konami. *Generations Lost* wird als Strategie-Adventure angekündigt, das aber mit einem völlig neuen Spielkonzept aufwarten soll. Ob das mit dem Adventure-Gameplay wirklich hinterhaut, ist im Moment noch die Frage, obwohl erste Probespiele einen recht guten Eindruck hinterließen. Außer Zweifel steht jedoch, daß Grafik und Atmosphäre sich wohltuend vom Kon-



▲ Komm mir ja nicht dumm!



▲ Hi Jane, ich komme!

solen-Einheitsbrei des letzten Jahres abheben. Vor allem der Sound läßt Abenteuerfeeling aufkommen, denn die ungewöhnlichen Klänge mit dem New-Age-Touch passen sich der rätselhaften Story bestens an.

Rätselhaft ist es wirklich, was in Eurem Dorf passiert. Auf einmal gibt es mutierte Monster, elektrische Stürme,

Is' ja schon erstaunlich, was die Leute so alles verlieren: die Brille, das Kleingeld, die Geduld – und bei den Time Warner/Konamis geht gleich eine ganze Generation verschütt!

Hochwasser und sogar Veränderungen der Gravitation, so daß Leute schwerelos durch die Lüfte segeln (wäre ja nicht so schlimm, aber die Landung, die Landung ...). Tja, und deshalb werdet Ihr losgeschickt, um herauszufinden, was hinter den seltsamen Geschehnissen steckt.

Die Story soll durch sechs sehr unterschiedliche Szenarien führen, die Ihr nicht mit den Fäusten erobern, sondern sorgfältig erkunden sollt. Eure speziellen Fähigkeiten (die kennt Ihr zu Beginn auch nicht!) müßt Ihr strategisch richtig einsetzen, Gegenstände vernünftig benutzen und Euch dabei die zum Teil wahrhaftig nicht sehr freundlichen Einwohner vom Hals halten.

Wie gesagt: Das Gameplay als solches kann man jetzt noch nicht beurteilen, auch wenn es recht interessant aussieht. Vom Ambiente her könnte *Generations Lost* aber tatsächlich in die konsolenmäßig reichlich unterbesetzte Sparte Adventure passen. Gegen Ende des nicht mehr allzulangen Jahres soll die Stunde der Wahrheit schlagen.



GENERATIONS LOST

– Work in Progress –

Super NES, Hersteller: Konami, Muster von: Hersteller

Wumm und

Die einen kreieren mehr oder weniger gelungene *Wumm*-Clones, die anderen machen mehr aus der Idee. INTERPLAY z.B. schnappt sich das Vorbild und setzt technisch noch eins drauf. Ergebnis: in jeder Hinsicht erfolversprechend.

DESCENT

PC, Hersteller: Interplay, England, Muster von: Hersteller.

Gezählt sind die Tage, in denen schwerbewaffnete Helden durch dreidimensionale Gänge schlenderten und Nazis oder Aliens abschossen. Jetzt sitzt man in einem Raumschiff und ballert fröhlich vor sich hin, wobei blutige Einzelheiten "zum Glück leider" erspart bleiben.

Schauplatz: der Planet Pluto. In über 30 Levels muß mit Hilfe eines schicken Gleiters aufgeräumt werden, der sich um volle 360 Grad drehen kann. Ja, Ihr habt richtig gelesen: Aus jeder Position heraus kann geballert werden! Der Spieler kann nach oben oder unten schauen, nach vorne oder hinten aus dem Raumschiff heraussehen oder den ganzen Screen mit dem aktuellen Raum ausfüllen – wie man es auch schon aus verschiedenen Vorbildern kennt. Neu ist dagegen der Clou schlechthin: die Levelkarte, die sich per Tastendruck oder Mausklick ebenfalls drehen bzw. heranzoomen läßt. Die Tatsache, daß

▲ Karte, bitte!

▼ Du bist gleich hops!



coming soon



kein Ende

die Gegner aus dem Verhalten des Spielers "lernen" und somit immer gefährlicher werden, rundet den äußerst positiven Eindruck ab.

Auch wenn es auf den ersten Blick wie *Wumm* & Co. aussieht, macht Descent letzten Endes doch den Eindruck von etwas völlig Neuem. Ob das Produkt nach Fertigstellung die nunmehr hochgesteckten Erwartungen erfüllt, werden wir in Bälde verraten.



RADICAL REX

Mega Drive, geplant für: SNES, Hersteller: Activision, England, Muster von: Hersteller.

Echt cool, Mann, dieser Rex! Oder habt Ihr schon mal einen Dino auf 'nem Skateboard gesehen?

Da hat sich Activision ja mal echt einen witzigen Helden ausgesucht. Radical Rex dürfte wohl so ziemlich das Abgefahreteste sein, das die Urzeit zu bieten hatte – und nach allem, was von dem Game bisher zu sehen war, könnte das Team aus Baubury damit einen megamäßigen Konsolen-Hit einfahren.

Im Ein- oder Zweispielermodus düst Ihr mit dem funky Dino per Skateboard-Express durch die Prähistorie, die mit einer irrsinnigen Menge an ver-

Düsen-Dino



Boah ey, hier geht die Post ab!



▲ Hilfe, wo bin ich hier gelandet?

hexten Urviechern aufwartet. Apropos verhext: Die hätte ich ja fast vergessen, die Hintergrundstory! Dinos beherrschen die Welt (gut), Säugetier-Emporkömmlinge – genau, Menschen – wollen die Dinos per Zauberei plattmachen (schlecht). Rex rettet Dinos und Sweetheart Rexanne (sehr gut). Andernfalls sieht die Welt bald so aus wie heute (sehr schlecht). Edle Taten

kann selbst ein Dino nicht ohne Hilfe vollbringen, also wurde Rex zur Verteidigung mit heißem Feueratem (ausbaubar) ausgestattet. Daneben ist vor allem seine Lungenpower von Wichtigkeit, denn je lauter er brüllen kann, desto mehr Gegner haut er damit um (oder vielleicht doch mit seinem schlechten Atem?!). Stellt Euch das aber nicht zu einfach vor: Zu Beginn ist Dinos Gebrüll eher ein Gewinsel. Das bleibt es, bis er genügend Brüllkapseln aufgesammelt hat. Sammeln lohnt sich auch, was Dino-Eier anbelangt, denn die bringen Euch bei ausreichender Menge in eine Bonuswelt.

Zehn riesige Levels werden für das Dino-Spektakel versprochen. Über Wasser, unter Wasser, im Inneren eines Riesendinos – Rex rast mit tollem Tempo durch total unterschiedliche Szenarien. Und wenn Euch die Action etwas an einen gewissen blauhäutigen Igel erinnert, dann liegt Ihr damit gar nicht so falsch.

Im Februar soll die Skateboard-Urzeit auf Mega Drive und SNES anbrechen. Bis dahin könnt Ihr ja schon mal ein bißchen auf dem Bürgersteig trainieren.





Kampf der Giganten



Lange Zeit hat es gedauert, doch nun ist das Roboterspektakel endlich da: RISE OF THE ROBOTS schickt sich an, Deutschland zu erobern.

◀ Der Hypergegner: Supervisor

Bei Rise of the Robots kann man getrost von einer fast unendlichen Geschichte reden. Hier ein kurzer Abriss: Die Preview-Version wurde bereits in der 11/93 vorgestellt und zeichnete sich damals schon durch eine exzellente Grafik aus. Vor genau 12 Ausgaben zierte einer der Robokämpen unser Titelbild. Erste Eindrücke von der überarbeiteten Version waren in der 4/94 zu sehen, und bis zum heutigen Tage sind sicherlich reichlich Überarbeitungen die Themse hinuntergeschwommen. Was nun auf einer Silberscheibe in SVGA-Qualität in die Redaktionsräume geflogen kam, zieht einem trotzdem noch die Schuhe aus.

„Wir schreiben das Jahr 2048. Ich lebe in Metropolis 4, das – wie Du Dir vorstellen kannst – eine ebenso öde Großstadt ist wie jede andere auch. Immerhin leben noch rund 13 Prozent menschliche Wesen hier. Der Rest der Bevölkerung setzt sich aus zahlreichen Robotern und einigen wenigen Cyborgs zusammen – auch ich bin eines dieser Wesen. Industrie ist reichlich vorhanden, und über allem thront der Electrocorp-Konzern, der militärische und zivile Roboter baut.

Die Anlage funktioniert vollautomatisch und wird von einem hochintelligenten Roboter beaufsichtigt, dem Supervisor, der aus einer morphingfähigen Metallverbindung besteht. Alles lief eigentlich super, bis dieser dämliche Virus auftauchte, das Sicherheitssystem des Supervisors durchbrach und ihn infizierte. Jetzt regiert hier das Chaos, alle Roboter spielen verrückt, das menschliche Personal ist verschwunden, und der ganze Firmenkomplex ist außer Kontrolle geraten. Es scheint so, als ob ich der einzige

wäre, der die Karre aus dem Schlamassel ziehen kann. Mir macht dieser blöde Virus nämlich nichts aus.“

Die Intro des Spiels ist vom Feinsten und kann von der Qualität her mit jedem Actionfilm mithalten. Ihr seht, wie Euer Cyborg Stück für Stück bewaffnet und dann via Flugmobil in die Zentrale von Electrocorp gebracht wird. Das Ganze läuft fast ruckelfrei von CD und ist zusätzlich noch mit einem Soundtrack von „Queen“-Musiker Brian May unterlegt. Ein erstes Sahnehäubchen, das Lust auf mehr macht.

Bist Du im Gebäude drin, kommst Du an einen Kommandostand, von dem aus alle Deine Aktionen gestartet werden. Du hast zum einen die Möglichkeit, im Training gegen die Robos anzutreten und erst mal zu üben, bevor Du Dich auf Deine Missionen begibst. Zum anderen kannst Du Dir Deinen Freund (oder Deine Freundin) schnappen, damit Ihr Euch im Zweispielermodus gegenseitig was auf die Mütze geben könnt.



▲ Prime 8 sieht aus wie Kong



▲ Eleganter Samurai: Japanese



▲ Der Cyborg beim Aufrüsten



▲ Hat was Insektenhaftes an sich: Crusher

Vor den Erfolg hat der liebe Gott aber den Schweiß gesetzt, und das merkt man auch bei diesem Spiel. All Deine Gegner sind nämlich ganz schön ausgekocht und gar nicht so leicht umzuhauen. „Loader“ ist der am wenigsten bewegliche und schwächste Widersacher. Sein Bewegungsverhalten ist eingeschränkt, und Du hast ziemlich rasch den Bogen raus, wie Du ihn besiegen kannst. Danach wird's schon haarig, denn ein „Kong“-Verschnitt kommt wie eine Wand auf Dich zu. Da heißt es, tüchtig die Fingerchen trainieren und dann auf ihn mit Gebrüll.

RISE OF THE ROBOTS

PC-CD-ROM (486/25, 4 MB RAM, SVGA), 129,95 DM, geplant für: **alle Systeme**, Hersteller: **Mirage**, England, Muster von: **Softgold**.

Sechs Robos stehen insgesamt zur Auswahl, jeder einzelne ist mit besonderen Features versehen und hat eine eigene Ausstrahlung. Das rote Ungeheuer „Japanese“ sieht zum Beispiel einem Samurai ähnlich und bewegt sich auch im Kampf so. Kein Wunder, denn die Leute von Mirage haben Kampfsportexperten bei der Spieleentwicklung hinzugezogen. (Vielleicht hat's ja deswegen so lange gedauert, weil der Experte aus Timbuktu geholt werden mußte.)

Die Backgroundstory ist zwar nicht so prall (hier geht's ja auch in erster Linie ums Draufhauen, aber die Grafik ist erste Sahne), und die Spieler bewegen sich ziemlich ruckelfrei und fließend. Als erstes Martial-Arts-Spiel in Super-VGA gefällt es mir gut.



Urteil: 10 GUT

	Grafik:	11
	Sound:	10
	Ablauf:	9
	Dauerspaß:	10
	Steuerung:	9

Hier geht echt die Post ab



Zu jung zum Spielen

Erinnert Ihr Euch? Vor einiger Zeit meldeten wir, daß ähnlich der "Freiwilligen Selbstkontrolle (FSK)" für Spielfilme nunmehr auch eine "Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)" in Berlin ihre Arbeit aufgenommen hat. Wir versprochen außerdem, Euch über die Ergebnisse der Tests auf dem Laufenden zu halten. Und hier sind sie nun – alle Empfehlungen, die bis zum November 1994 von der USK ausgesprochen wurden:

Produkt	Hersteller/Anbieter	USK-Empfehlung
Al Quadim	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Alone in the Dark	Infogrames	geeignet ab 16 Jahren
Alone in the Dark 2	Infogrames	geeignet ab 16 Jahren
Anstoß – World Cup Edition	Ascon	geeignet ohne Altersbeschränkung
Armoured Fist	Softgold	geeignet ab 16 Jahren
Battle Isle 2	Blue Byte	geeignet ab 12 Jahren
Battle Isle 2 "Erbe des Titan"	Blue Byte	geeignet ab 12 Jahren
Battle of Britain	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Bloodnet	Microprose	geeignet ab 12 Jahren
Burning Steel 2	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Burntime	Max Design	geeignet ab 12 Jahren
Christoph Kolumbus	Software 2000	geeignet ohne Altersbeschränkung
Colonization	Microprose	geeignet ab 6 Jahren
Compilation:	Microprose	geeignet ab 6 Jahren
Civilization & Colonization		
Compilation: Quad Pack 1	Bomico	geeignet ab 16 Jahren
Compilation: Quad Pack 2	Bomico	geeignet ab 6 Jahren
Compilation:	Microprose	geeignet ab 12 Jahren
UFO & Master of Orion		
Cyclemania	Accolade	geeignet ab 12 Jahren
Dawn Patrol	Bomico	geeignet ab 16 Jahren
Dark Legions	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Der Clou!	Max Design	geeignet ohne Altersbeschränkung
Der Planer	Greenwood	geeignet ohne Altersbeschränkung
Desert Strike	Electronic Arts	geeignet ab 16 Jahren
Did's Virtual World	Bomico	keine Altersempfehlung (kein USK-Sticker)
Die Siedler	Blue Byte	geeignet ohne Altersbeschränkung
Dungeon Hack	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Dusti Dimmer	Trend-Verlag	geeignet ab 16 Jahren
Ecstatica	Psygnosis	geeignet ab 12 Jahren
Eight Ball deluxe	Vertigo	geeignet ohne Altersbeschränkung
Erben der Erde	Softgold	geeignet ohne Altersbeschränkung
Eye of the Beholder	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Eye of the Beholder 2	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Eye of the Beholder 3	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Fleet Defender	Microprose	geeignet ab 16 Jahren
Freakin' Funky Fuzzballs	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Hellcab	Softgold	keine Altersempfehlung (kein USK-Sticker)
History Line 1914–1918	Blue Byte	geeignet ab 16 Jahren
Hurra Deutschland	Softgold	geeignet ohne Altersbeschränkung
Inferno	Bomico	geeignet ab 12 Jahren
Jetfighter I	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Jetfighter II	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Jurassic Park	Sega	geeignet ohne Altersbeschränkung

Produkt	Hersteller/Anbieter	USK-Empfehlung
Kyrandia III	Virgin	geeignet ohne Altersbeschränkung
Lemmings 3	Psygnosis	geeignet ohne Altersbeschränkung
Little Big Adventure	Electronic Arts	geeignet ab 12 Jahren
Magic Carpet	Electronic Arts	geeignet ab 6 Jahren
Maniac Mansion	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Master of Magic	Microprose	geeignet ab 6 Jahren
Might & Magic IV	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Might & Magic V	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Mister Blobby	Bomico	geeignet ohne Altersbeschränkung
Monkey Island II	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Monty Python's Waste of Time	Bomico	geeignet ab 16 Jahren
NBA Jam	Acclaim	geeignet ohne Altersbeschränkung
Novastorm	Psygnosis	geeignet ab 12 Jahren
Oldtimer	Max Design	geeignet ohne Altersbeschränkung
Pinball Dreams deLuxe	21st Century/ Selling Points	geeignet ohne Altersbeschränkung
Quarantine	Cosmo Vertrieb	keine Altersempfehlung (kein USK-Sticker)
ranTRAINER	Greenwood	geeignet ab 6 Jahren
Ravenloft	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Rebel Assault	Konami	geeignet ab 12 Jahren
Rings of Medusa Gold	Starbyte	geeignet ab 6 Jahren
Rise of the Robots	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Royal Flash	Vertigo	geeignet ohne Altersbeschränkung
Sam & Max (CD-ROM dt.)	LucasArts/Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Secret of Monkey Island	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Sim City 2000	Bomico	geeignet ab 6 Jahren
Soccer Kid	Bomico	geeignet ohne Altersbeschränkung
Soulstar	Sega	geeignet ab 6 Jahren
Star Crusader	Cosmo Vertrieb	geeignet ab 12 Jahren
Star Trek	Bomico	geeignet ab 12 Jahren
Starblade	Sega	geeignet ab 6 Jahren
Strip Machine	Up to Disk	geeignet ab 16 Jahren
Ten do	Selling Points	geeignet ohne Altersbeschränkung
The Horde	Selling Points	geeignet ab 6 Jahren
The Koshan Conspiracy	Ubi Soft	geeignet ab 12 Jahren
The Psychotron	Softgold	geeignet ohne Altersbeschränkung
Theme Park	Electronic Arts	geeignet ohne Altersbeschränkung
TIE Fighter	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Transport Tycoon	Microprose	geeignet ohne Altersbeschränkung
TY culture/Airbrush CD	Atelier Lunke	geeignet ohne Altersbeschränkung
Under a Killing Moon	Selling Points	geeignet ab 6 Jahren
US Navy Fighters	Electronic Arts	geeignet ab 16 Jahren
Vid Grid	Virgin	geeignet ohne Altersbeschränkung
Wild Blue Yonder	Microprose	geeignet ab 16 Jahren
X-Wing	Softgold	geeignet ab 12 Jahren



„Keine Experimente“ scheint die Devise bei Sierra zu sein. Seit dem Zusammenschluß von Coktel Vision (Lost in Time, Goblins), Sierra (Space Quest, Larry) und Dynamix (Aces of the Deep), setzen die Macher vorerst auf sichere Pferde, die schon Rennen gelaufen sind.



Sierra, Coktel Vision, Dynamix: eine starke Verbindung



Auf sichere Pferde gesetzt

Die Europazentrale für Sierra in Paris rief, und wir alle kamen. Allein die Anreise verlief wie eine Hollywood-Komödie, in der Chevy Chase die Hauptrolle übernehmen könnte. Verpaßte Flieger, Verspätungen, Staus und noch einiges mehr. Doch das ist eine eigene Geschichte.



Schlußendlich gab es Altbekanntes im neuen Kleid. Da wäre zum Beispiel Woodruff and the Schnibble of Azimuth, das auf den ersten Blick ein vierter Teil von Goblins sein könnte. Der Selbstläufer King's Quest geht in die siebte Runde, und Last Dynasty wird angekündigt. Das soll eine Mischung aus Tie Fighter, Rebel Assault und Wing

Schnibble of Azimuth" verantwortlich. Im Tex-Avery-Cartoon-Stil kriegt der Held mal wieder ordentlich was vors Brett. Inventory, Bewegungen, Engine – alles sattem bekannt. Nur eben die Storyistanders.

Die Welt von Held Woodruff lag nach einem wahnwitzigen Atomkrieg in Schutt und Asche. Die Menschen waren unter die Erdoberfläche geflüchtet. Nach langer Zeit wagen sie sich wieder ans Tageslicht und sehen ihre Welt von friedliebenden Wesen bevölkert, die den Hippies der Woodstock-Ära als Vorbild dienen könnten. Die Jungs heißen Boozooks und haben als Erkennungszeichen reichlich große Nasen. Für Woodruff stehen nun mehrere Aufgaben an, die alle zu einem Ziel führen:



▲ „King's Quest VII“ müßte eigentlich „Queen's Quest“ heißen

einen menschlichen Oberfiesling auszuschalten. So nebenbei sucht der Held noch den Killer seines Teddybären, verliebt sich in eine schöne Frau, sucht seinen Stiefvater Dr. Azimuth und versucht herauszukriegen, was dieses bekloppte Wort „Schnibble“ eigentlich bedeutet.

Spieltechnisch sind Goblins-Fans gut gerüstet, selbst wenn bei dem neuen Output von Sierra/Coktel ein wenig mehr Wert auf den Adventureteil gelegt wurde. So muß man sich nicht Screen für Screen durch Rätsel beißen wie in den drei Goblins-Teilen. Viele Dialoge mit NPCs (Non Player Characters) und die ewige Suche nach Geld stehen auf dem Programm. Das Ganze ist natürlich gagreich aufbereitet. Sogar eine Parodie auf *Wumm* ist mit dabei.

Insgesamt 40 Screens seien in dem Spiel, versicherte mir Programmierer Roland Lacoste. Die Steuerung per Maus wird übrigens 1:1 aus Goblins übernommen. Sprich: Wer damit nicht klarkommt, versucht wahrscheinlich gerade, eine graue Feldmaus mit dem Schwanz an die Schnittstelle zu kleben.

Bei „King's Quest VII“ hatte ich zuerst meine Bedenken, ob nicht sechs Teile ausreichend waren. Aber das siebte Abenteuer wird ein neues Spiel. Ohne männlichen Helden muß sich der Spieler durch das Königreich rätseln. Ge-



▲ Soll sich Woodruff zu den Kartenhaien setzen?

Commander werden. Wir haben uns die Sachen für Euch vor Ort in einem spielbaren Stadium angesehen.

Goblins 4 oder nicht Goblins 4? Eine schwere Frage mit einer offenkundig leichten Antwort: Zweiteres mit Einschränkungen. Schon beim Blick auf die Screenshots sind Ähnlichkeiten mit dem Vorbild so frappierend wie bei einer Taiwan-Rolux-Kopie. Fest steht: Die Programmierer der drei Goblins-Teile zeichnen auch für „Woodruff and the



◀ Exzellente Grafiken unter Windows bei „The Last Dynasty“





▲ Das Cockpit bei "The Last Dynasty" ist frei editierbar

steuert werden dabei die Königin und die Prinzessin. Letztere wurde gemeinweise in einen Troll verwandelt und soll den Ober troll heiraten, der mich irgendwie an Norbert Blüm erinnert.

Daß aus dem siebten Teil nicht einfach ein Abklatsch der Vorgänger geworden ist, dürfte zu großen Teilen an den Grafikern liegen. 120 (!) Mitglieder des ehrenwerten Berufsstands aus den Studios von Walt Disney und Time Warner zeichnen für die Animationen verantwortlich. Um das Ganze auch unter Windows ruckelfrei lauffähig zu machen, haben die Programmierer auf Win 95 zurückgegriffen, eine Engine, die Animationen unter Windows um etliches beschleunigt. Ich hatte mir das Ganze auf einem DX-2 mit 66 MHz angesehen und muß sagen, eindeutig ruckelfrei.



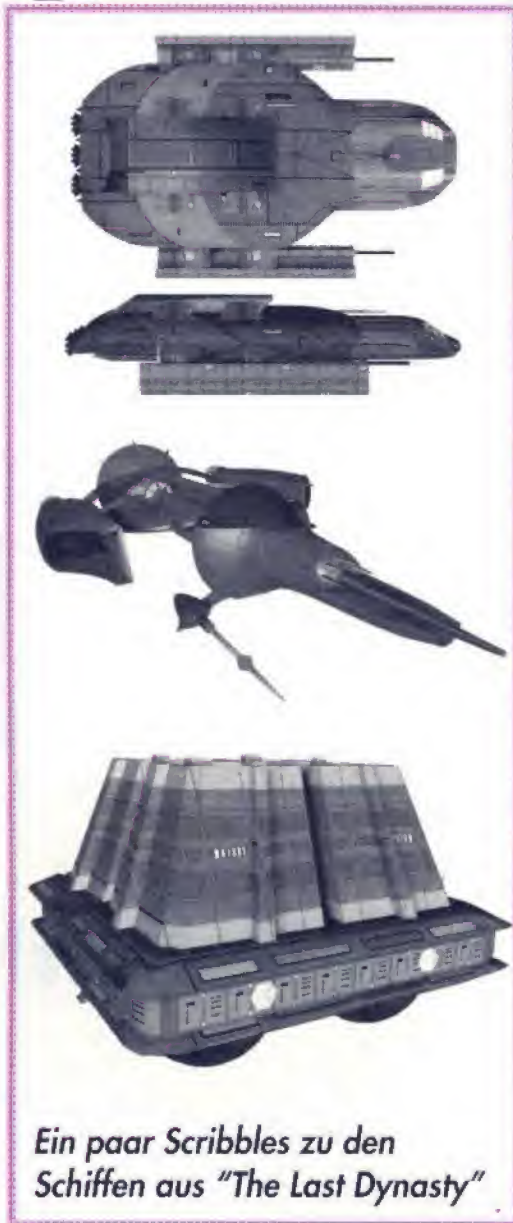
▲ Mit Zwischensequenzen wird "The Last Dynasty" aufgepeppt

Tontechnisch verspricht man mehr als 100 verschiedene musikalische Unter-malungen und eine komplette Sprachausgabe. Bleibt zu klären, wie beim Endprodukt das Gameplay aussieht.



▲ Woodruff macht sich auf die Suche nach neuen Abenteuern

Dritter im Bunde der Neuheiten ist "The Last Dynasty", ein Shoot'em Up mit Adventureeinlagen. Der Held ist ein Computerkid aus unserer Zeit. Er kennt einen Typen, der sich Doc nennt und gerne bastelt (Oho, höre ich da jemanden "Zurück in die Zukunft" brüllen?). Eines Tages kommt der Held mit dem



Ein paar Scribbles zu den Schiffen aus "The Last Dynasty"

Wunsch zum Doc, er wolle doch mal echte Außerirdische sehen. Schwupps, schreibt Doc ein Programm, und die Story geht los. Na ja, zumindest das, was man uns allgemein bei Weltraum-Baller-Orgien so als Story verkaufen will. Tragendes Element ist hier die waffenstarrende Auseinandersetzung



▲ The last Dynasty: Commander Kojak?



mit anderen Raumschiffen. Auch hier wird die Grafikfähigkeit von Windows wieder mit Win 95 verbessert. Dementsprechend geht auch richtig die Post ab.

Der Vorteil gegenüber anderen Games ähnlicher Machart ist, daß man im Cockpit den Designer spielen kann. Es gibt haufenweise verschiedene Displays, die an die großen Vorgänger wie zum Beispiel Wing Commander, Tie Fighter oder X-Wing erinnern. Jeder kann sich so sein optimales Cockpit zusammenstellen. Und das ist nun bei all dem schon mehrmals Dagewesenen doch eine echte Neuerung. Außerdem steht ein nicht zu verachtender Adventurepart am Start, in dem der Spieler ein paar Dinge erledigen muß. Doch langes Grübeln dürfte da wohl tödlich werden, denn – so kündigen die Hersteller bei Sierra an – es soll unter Zeitdruck geschehen.



▲ "Kings Quest VII" soll eine simple Steuerung bekommen

Aufgepeppt wird das ganze Spiel durch die mittlerweile üblichen Videoeinblendungen mit echten Schauspielern. Daß ich mich dabei an die Star-Wars-Trilogie erinnert fühle, mag vorerst daran liegen, daß ich nicht gerade ein Fan von Luke Skywalker bin.

Alle drei Games sollen übrigens only auf CD-ROM und only unter Windows laufen und noch vor Weihnachten auf dem Markt sein.

Alle anderen langerwarteten Produkte, die aus der Sierra/Coktel Vision/Dynamix-Ecke kommen, sind vorerst auf das Frühjahr '95 verschoben. Also noch nichts Neues in Sicht von Phantasmagoria und Lost in Town.

Ebensowenig in Sicht war übrigens auch der Flieger, der mich wieder nach Deutschland bringen sollte. Merke: Fahre nie zur Rush-hour durch Paris, wenn Du wichtige Termine hast. Merke (die zweite): Ein Flugzeug, das Du locker erreichen könntest, hat mit Sicherheit Verspätung. Pünktlich sind nur die, bei denen es verdammt knapp wird.



IMPRESSUM

Herausgeber

Christian Widuch

Chefredakteur

Peter Schmitz (sz, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin

Vera Brinkmann (vb)

Redaktion

Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus),
Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe

Roland Heibert, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al),
Rainer Scheer, Michael Suck (msu)

Chef vom Dienst

Stefan Martin Asef (sma)

Titel

"Under a Killing Moon", © Access

Comics

Matthias Neumann

Korrespondenz USA

Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England

Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenverkauf & Mediaberatung

Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 97 96-14

Dieter Schäfer, Tel.: (0 56 51) 97 96-15

Torsten Bonin, Tel.: (0 56 51) 97 96-12

Anzeigendisposition

Sibylle Biehl, Tel.: (0 56 51) 97 96-16

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 ab 1. Januar 1994

Repräsentant im Ausland

GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place,
GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071)
2290795

Grafikdesign + Satz (DTP):

Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer, Katja Braun

Reproduktion

REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung

Druckerei Jungfer, Gutenbergstr. 3, 37412 Herzberg

Vertrieb

VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel-
und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement

Jahresabonnement (12 Ausgaben),

Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),

Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),

Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)

Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn
es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung

Anja Frieß, Tel. (0 56 51) 97 96-19

Bankverbindung

Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG

Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,

BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603

Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu
zahlen.

Verlag und Redaktion

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG,

Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,

Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55

Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,

Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44

Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32, D-37269 Eschwege,

Tel.: 0 56 51/9 29-0, Fax: 0 56 51/9 29-141, BTX: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem**
Papier gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-
frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt
über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätz-
lich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme

Manuskripte und Programme werden gerne von der
Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von
Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manu-
skripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser
die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-
Verlagsgesellschaft herausgegebenen
Publikationen. Eine Gewähr für die Rich-
tigkeit der Veröffentlichung kann
trotz sorgfältiger Prüfung nicht
übernommen werden.
Namentlich gekennzeichnete
Beiträge geben nicht unbedingt
die Meinung der Redaktion wie-
der. Für unverlangt eingesandte
Manuskripte und Programme jeder
Art kann keine Haftung übernommen
werden.



Urheberrecht

Alle in ASM veröffentlichten Beiträge
sind urheberrechtlich geschützt.
Alle Rechte, auch Übersetzungen,
vorbehalten. Reproduktionen jeder
Art (Fotokopien, Microfilm, Erfas-
sung in Datenverarbeitungsanlagen
usw.) bedürfen der schriftlichen
Genehmigung des Verlages.

Kopf in den Sand ??



Schreibe uns lieber! Wir schicken Dir unser
"Naturschutzpaket" mit Informationen,
wie Du für die Umwelt aktiv werden kannst.

Ja, schickt mit Euer Naturschutzpaket mit Bro-
schüren, Projektinfos, Seminar- und Freizeit-
angebot! Ich lege als Kostenbeitrag 6 DM in
Briefmarken bei.

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Naturschutzjugend,
Königstraße 74,
70597 Stuttgart



DIE NEUESTEN HEFTE...



2/95

...AB 2. JANUAR!



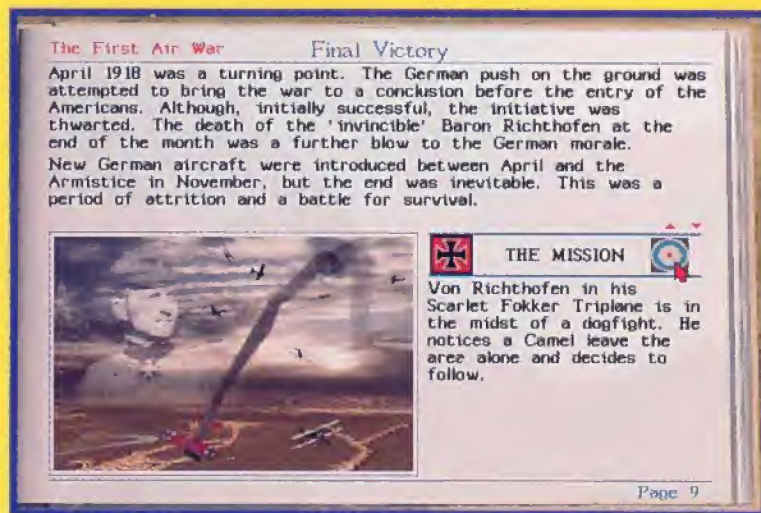
NR. 26

...SEIT 2. DEZEMBER!

...AN EUREM KIOSK!!!

Im neuen Jahr ...

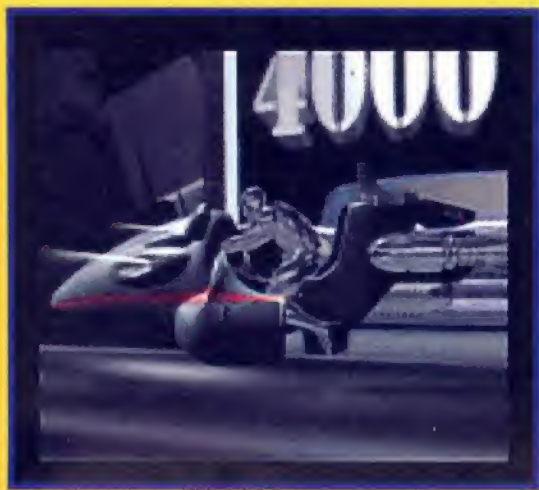
Zu Beginn eines neuen Jahres setzt man sich neue Ziele, die man gern erreichen möchte. Auch wir wollen uns bemühen, Euch im kommenden Jahr mit noch knackigeren Testberichten, brandheißen Schwerpunktthemen und viel mehr Background-Infos zu versorgen.



▲ Dawn Patrol

Teststrecke

Wir schicken Euch und Euer Super NES mit Lion King auf große Safari und in den Dschungel, wo Ihr das sagenhafte Donkey Kong Country kennenlernt. Wie die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten könnt Ihr Euch bei Dawn Patrol (PC) fühlen. King's Quest (PC) geht mittlerweile in die siebte Runde; wir berichten ausführlich über das gänzlich neu aufgemachte aktuelle Adventure.



▲ Cyberwar

Keine Durststrecke...

... gibt es bei den Silberscheiben. Ganz im Gegenteil! So kurz vor Weihnachten legen die Softwarehäuser immer noch mal den Turbogang rein und liefern Software satt. Reichlich abgefahren geht es in Gameteks Cyberpunk-Adventure Hell zu. Mit The Last Dynasty von Sierra fliegt Ihr mitten hinein in den Weltenraum, um dann in Novastorm Eure Gegner in die Steinzeit zurückzubalancieren. Wir können Euch erste Bilder vom Lawnmower-Man-Nachfolger Cyberwar liefern, in dem es ziemlich Virtuality-mäßig abgeht.



▲ Novastorm



In eine ganz andere Welt werdet Ihr dann bei Ecstatica von Psygnosis versetzt, und wenn Ihr und wir großes Glück haben, können wir Euch auch noch von der fertigen Scheibenwelt-Umsetzung (nach Terry Pratchetts Romanen) berichten.



▲ Ecstatica

Langstrecke

Mit der Höhlenwelt begeben wir uns auf die Longplay-Strecke und verraten Euch wichtige Details, die Euch beim Durchspielen auf die bekannten Sprünge helfen. Für alle Trekkies gibt es Neues aus der Star-Trek-Ecke, denn in den USA läuft just dieser Tage Generations an, und unser Auslandskorrespondent Markus Krichel ist live dabei. Antje hingegen hat sich in das Land des guten Geschmacks begeben und sich für Euch auf der Super Games Show in Paris umgesehen. Klaus treibt sich in Österreich rum und schaut dabei NEO über die Programmierschultern.

Dazu gibt es reichlich zusätzliches Futter für Game-Freaks oder die, die es werden wollen. Wenn Euch das noch nicht reicht... – ist ja gut, wir arbeiten bereits daran!



... wird alles noch besser

Wer ist wo?

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr. 1, 02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
DIE DRACHENSCHMIEDE, Schönleinstr. 29, 10967 Berlin, Tel.: (030) 6949136
LERNEN & SPASS AM PC, Gierkezeile 23, 10585 Berlin-Charlottenburg, Tel.: (030) 3482251
MEDIA POINT VERTRIEBS GmbH, Jonasstr. 28-29, 12053 Berlin (Neukölln), Tel.: 030/6216021
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Offensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Borselstr. 16 b, 22765 Hamburg, Tel.: (040) 3903151, Fax: (040) 3908111
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
PHILIPS, Alexanderstr. 1, 20099 Hamburg, Tel.: (040) 2811
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 (Infoservice: (040) 2 27 09 61)
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, (Hotline: (04521) 80 04 44)
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg, Tel.: (040) 39 15 15, Fax: (040) 39 15 17

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561) 880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAx TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 1828
MAX DESIGN Computerspiele GmbH & Co., Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn, Tel.: (05251) 740521, Fax: (05251) 740621
MICROPROSE, MPS SOFTWARE DISTRIBUTION GMBH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 9464-80, Fax: (05241) 9464-94
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375

40000

AD GAMES, Am Falder 4, 40589 Düsseldorf, Tel.: (0211) 9750730
ART DEPARTMENT WERBEAGENTUR GmbH, Viktoriastr. 39, 44787 Bochum, Tel.: (0234) 15879, Fax: (0234) 682011
BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Eppinghofer Str. 150, 45468 Mülheim/Ruhr, Tel.: (0208) 450880, Fax: (0208) 4508899
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (02803) 1359, 719 Fax: (02803) 8161
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIE DRACHENSCHMIEDE, Boltestr. 53, 44894 Bochum-Werne, Tel.: (0234) 232357
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
GREENWOOD ENTERTAINMENT, Postfach 100947, 44709 Bochum
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwarstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

ACCOLADE DEUTSCHLAND, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 3926
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8-10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
IKARION, Postfach 1760, 52019 Aachen
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werminger Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

50000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
MAXON COMPUTER, Industriestraße 26, 65760 Eschborn, Tel.: (06196) 481811
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIK GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

60000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE GMBH, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe, Tel.: (0721) 97224-0
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

70000

A3 VERTRIEBS GMBH, Hohenzollernstr. 90, 80796 München, Tel.: (089) 3073333, Fax: (089) 30778876
APC & TCP, Dorfstraße 17, D-83236 Übersee, Tel.: 08642/899953
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

80000

DIE DRACHENSCHMIEDE, Galgengasse 40, 91541 Rothenburg/Tbr., Tel.: (09861) 6716
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

90000

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Berkshire, SL1 3UA ENGLAND

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210
MAX DESIGN ÖSTERREICH, Lasser und Reiter OEG, Siedergasse 89, A-8970 Schlading, Tel.: 0043-3687-24147, Fax: 0043-3687-24148
NEO Software Produktions GmbH, Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg, Tel.: 0043-2256-82294, Fax: 0043-2256-82294

England
Österreich

The Greatest Paper Airplanes

für Windows.

Die berühmtesten
Papierflieger!
- auf Diskette -

25
PLANES



The Greatest Paper Airplanes ist ein erfrischendes und witziges Programm, das sich mit dem Thema "Fliegen" beschäftigt. Die tolle Bildschirmdarstellung in Form eines Notizbuches führt Sie durch die Geschichte der (Papier-) Fliegerei und den Techniken des Papierfaltens. Genießen Sie dabei viele spaßige Animationen und tolle Sound-Effekte.

- Die 25 berühmtesten Flugzeug-Baupläne - Die einzelnen Arbeitsschritte werden in weichscrollenden 3D-Animationen dargestellt.
- Der im Lieferumfang enthaltene "folding airplanes"-Bildschirmschoner faltet und entfaltet alle 25 Flieger auf vielfältigste Art und Weise.
- Wie wenn das Alles noch nicht genug wäre... liegt der Packung ein 50 Seiten starkes Faltnachschlagen mit den 25 Fliegern in je zwei verschiedenen Designs bei. Die Faltpläne für die Flieger können natürlich auch ausgedruckt werden.



KittyHawk

Der phantastische Preis
für das englische Programm
- auf Diskette -
Bestell-Nr. V10-825

59,95 DM

ONE MUST FALL 2097

Best.-Nr. CDR2022
DM 9,95

ONE MUST FALL ist ein hochklassig animiertes Kampfspiel für 1 bis 2 Spieler, mit digitalem Soundtrack und realistischen Animationen. Jeder Gegner erfordert eine andere Taktik. Auch die Bewegungsabläufe beim Ducken, Springen, Schlagen usw. variieren. Hardware: Min. 386er mit VGA-Grafik, Festplatte und 4MB RAM. Insgesamt 10 tolle Shareware-Games!

Der Schreibtrainer Lernen Sie auf spielende Weise das schnelle 10-Finger-System! DER SCHREIBTRAINER wertet Ihre Leistung exakt aus und zeigt die Schwachstellen. Dabei werden Sie mit vielen Tipps unterstützt. Auch Fragen wie "Wie schreibe ich einen Lebenslauf" oder "Kommt nach dem Komma ein Leerzeichen" werden vom Hilfesystem beantwortet. Key-Watch überwacht auf Wunsch Ihre Eingaben in beliebige Win-Anwendungen. Mit Zehnerblock trainieren Sie die schnelle Bedienung des numerischen Tastenfeldes. So beenden Sie in Zukunft Ihre Arbeit noch schneller!

Der Schreibtrainer

Best.-Nr. CDR2009
DM 39,95

MYSTIC TOWERS - Der neueste Hit von Apogee. Übernehmen Sie die Rolle des liebenswerten Baron Baldric und helfen Sie den Townpeoples, die Burgen Ihrer Väter von geheimnisvollen Bestien zu befreien. Überall spukt es - keine Nacht ist Ruhe. Rasseln, Getöse und Geheule läßt niemanden mehr ruhig schlafen. In über 540 Räumen mit 56 witzigen Soundeffekten, 8 wunderschönen Soundtracks, 30 Monstern, vielen Zaubersprüchen, Waffen und Geheimnissen schlagen Sie sich durch eine Welt voll amüsanten Begebenheiten. Hierbei kann Baron sehr interaktiv agieren. Mit gerissenen Monstern, sehr guter digitaler Musik und weichem VGA-Scrolling bietet diese 3D VGA-Jagd alles, was mit tollem Spielspaß definiert werden kann. - **Vollversion!**

Mystic Towers

Best.-Nr. CDR1851
DM 59,95

Depth Dwellers ist ein ultra-realistisches 3D Virtual Reality-Ballerspiel. Sinn der Sache ist es, in den geheimnisvollen Minen Oras die tyrannischen Herrscher vom Volke der Ri zu finden und zu eliminieren. Verhindern Sie, daß die Ri aus Zendie, dem ultraharten Material aus den Minen Oras, eine Superwaffe bauen. Sonst wären auch die übrigen acht Planeten des Sonnensystems bald nur noch Sklavenkolonien der Ri! Ihre Mission ist alles andere als einfach. Viele gefährliche Gegner und geheimnisvolle, unterirdische Räume machen das Spiel **mehr als nur interessant**. Genießen Sie unglaublich realistische Action! Depth Dwellers bietet mit dem Stereosound für Ihre Soundkarte und der faszinierenden 3D-Darstellung (3D-Brille liegt bei!) ein Abenteuer für alle Dimensionen, die Sie wahrnehmen können. Was Sie bisher kannten, wird übertroffen - genießen Sie **Stereographic Reality! - Vollversion!**

Depth Dwellers

Best.-Nr. CDR2102
DM 49,95

Kai's Power Schoner - Die vielen schönen Shareware-, PD- und Freeware-Bildschirmschoner **machen Arbeitspausen unter Windows zur Attraktion!** Für diese Sammlung wurden die besten und witzigsten Programme ausgesucht: **30 AfterDark-Module, 80 Schoner im SCR-Format** für den integrierten Win3.1-ScreenSaver und **10 Utilities** zu diesem Thema. Alle Schoner lassen sich bequem **über das mitgelieferte Windows-Menü testen und installieren.**

Kai's Power Schoner

Best.-Nr. CDR1949
DM 29,95

Quatra Command

Best.-Nr. CDR1849
DM 39,95

APOGEE! Gold Selection! Vol.1

Best.-Nr. CDR1850
DM 14,95

VirtualVivid Sampler

Best.-Nr. CDR1764
DM 24,95

WinBTX Mozart

Best.-Nr. CDR2004
DM 49,95

Jazz Jackrabbit

Best.-Nr. CDR2005
DM 9,95

Verwaltung PUR!

Best.-Nr. CDR2008
DM 19,95

Wissen PUR!

Best.-Nr. CDR2006
DM 19,95

Lernen PUR!

Best.-Nr. CDR2007
DM 19,95

Artikel	Best.-Nr.	Preis
Virtual Vivid	CDR1764	DM 24,95
Wissen PUR!	CDR2006	DM 19,95
Verwaltung PUR!	CDR2008	DM 19,95
Lernen PUR!	CDR2007	DM 19,95
Win BTX Mozart	CDR2004	DM 49,95
QuatraCommand&F-18	CDR1849	DM 39,95
Depth Dwellers CD-ROM	CDR2102	DM 49,95
Mystic Towers CD-ROM	CDR1851	DM 59,95
Mystic Towers Disk.	V10-813	DM 59,95
One must fall Shareware-CD	CDR2022	DM 9,95
Der Schreibtrainer Vollversion	CDR2009	DM 39,95
Kai's Power-Schoner	CDR1949	DM 29,95
Jazz Jackrabbit Shareware-CD	CDR2005	DM 9,95
APOGEE! Gold-Selection! SW-CD	CDR1850	DM 14,95
CD-ROM-Katalog 11/94 - CD-ROM	CDR3000	DM 9,95
THE SWAP TWO - EROTIK-CD!	CDR1786	DM 79,95
Curse of the Catwoman - EROTIK-CD!	CDR1755	DM 59,95
EXTREME HOT GIRLS - EROTIK-CD!	CDR1809	DM 39,95
The Greatest Paper Airplanes Disk.	V10-825	DM 59,95

Quatra Command & F-18 - Endlich gibt es gute Actionspiele für Windows. Mit Ihrem Jet heizen Sie durch die Gegend und ballern, was das Zeug hält. Mit **toler 256-Farben-Grafik und Informatischer Geräuschkulisse** für Soundkarte. **2 lizenzierte Vollversionen** plus 10 Sharewareprogramme für Windows.

APOGEE - Gold Selection Vol.1 - Die ultimative APOGEE-CD! **Alle 25 aktuellen APOGEE Shareware-Games** auf einer CD. Wer nicht weiß, wieviel Spaß anspruchsvolle PC-Spiele von heute machen, braucht diese CD - Wer APOGEE schon kennt, holt sie sich sowieso! Incl. dem topaktuellen **Mystic Towers**, **Raptor**, **Blake Stone**, **Halloween Harry**, **Bio Menace**, **Cosmo**, **Monster Bash!**, **Dark Ages**, **Duke Nukem**, **Hocus Pocus** und weiteren Apogee-Hits.

VIRTUAL VIVID Sampler - Multimedia-Erotik! Dieser Erotik-Sampler zeigt auf **über 233 MB** Ausschnitte aus vielen VIVID-CDs. **Tolle Animationen!**

WinBTX Mozart ist ein Multimedia BTX-Decoder. Features: CEPT-Protokoll Darstellung von BIM-Doppeldeckerseiten (nach CEPT) **Photo-Btx durch eingebauten Bildbetrachter** **FUN!-fare BTX-Sound- und Sprachausgabe** Regionalbereichswechsel Iconmenüs für alle BTX-Funktionen automatisches Login **turbo-schneller Bildaufbau** Diese CD enthält zwei Vollversionen von WinBTX: **Für Windows und für LINUX!**

Jazz Jackrabbit - Ein phantastisches Jump and Run Spiel mit **extraweichem Smooth-Scrolling**. Der kleine Hase Jazz Jackrabbit ist hierbei die Spielfigur. Alle Hindernisse wie Schildkröten u.ä. sollen aus dem Weg geräumt werden, um den terroristisch gesinnten Turtles die Macht zu nehmen. Insgesamt 10 feine Sharewarespiele zum Minipreis!

Verwaltung PUR! Über 400 Programme bringen System in Ihre Briefmarkensammlung, Adressen, Fremdsprachenkartei etc. und erleichtern Ihnen die Arbeit!

Wissen PUR! 270 Datenbanken, Astronomieprogramme, Funktionsplotter, alles zu **TEX** etc. - ideal für jeden vom Schüler bis zum Professor!

Lernen PUR! Kein Lehrer ist so geduldig wie der PC! lernen Sie, was Sie schon immer wissen wollten! 117 Programme für **effektives Lernen am PC!**

Ankreuzen, ☒ Abschieben und die Post geht ab!

Bestellung!

ABSENDER - Bitte nicht vergessen -

Kunden-Nr. (falls bekannt):

Vorname: _____ Name: _____

Strasse / Haus-Nr.: _____

Land: PLZ / Ort: _____

Datum: _____ Unterschrift: _____

☐ Schick über DKA ☐ bei: (Versandkosten 7,- DM)

☐ per Nachnahme (Versandkosten 10,- DM)

☐ per Lastschrift von nachfolgendem Konto (Versandkosten 7,- DM)

Bank: _____ Ort: _____

PLZ: _____ Konto-Nr.: _____

☐ per Kreditkarte (Versandkosten 10,- DM)

Kreditkarte: _____ Abrechnungsdatum: _____

Kreditkarten-Nr.: _____

CDV Software GmbH

Postfach 2749
D-76014 Karlsruhe

Tele 0721-97224-0
Fax 0721-97224-24
Btx *CDV#

INFERNO

- ▶ ÜBER 700 MISSIONEN
- ▶ KOLLOSSALE RAUMSTATIONEN
- ▶ ARCADE-MODUS FÜR KURZWEILIGE "BALLERACTION"
- ▶ GESHADETE VEKTORGRAPHIK MIT ECHTZEITBERECHNUNG
- ▶ 10 VERSCHIEDENE WELTEN MIT INDIVIDUELL GESTALTETEN TAG- UND NACHT-HEMISPHERÄEN
- ▶ INTERAKTIVER DIGITALER SOUNDTRACK VON DER KULT-GOTHIC-ROCKBAND "ALIEN SEX FIEND"

Besonders ausgezeichnet von:

PC Games: (Award) 88%

PC Joker: (Hit) 87%

Powerplay: (Besonders empfehlenswert) 87%

ASM: (Spiel des Monats) 11 Punkte

NICHTS AUF DIESER WELT IST WIE INFERNO



CD-ROM



PC

KOMPLETT IN DEUTSCH

BOMICO
SOFTWARE



Hotline: Mo.-Fr. 15⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222

